FIGHTING VIPERS 2

Skillz

IJO企画 Presents

FIGHTING VIPERS 2

ViPER is BACK!

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

XELA

FIGHTING VIPERS 2 SKILLZ

FV2 vs GABBA

FIGHTING VIPERS 2

Skillz

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

CONTENTS

STORY
ストーリー・本書の見方

SYSTEM
基本システム ～システム第1部～

TACTICS
FV2における基本戦術構築論 ～システム第2部～

CHARACTER Skillz
キャラクター別攻略

COMMAND
主要キャラクター コマンド一覧表

STORY

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

“ARMSTONE CITY(アームストンシティ)”では
“ナッツクラック”と呼ばれる壁に囲まれたリングの中で
アーマーを着けて闘う遊びが流行中。
ナッツクラックのプレイヤーは“バイパー”と呼ばれている。
市長の呼びかけで単なる遊びだったナッツクラックが
市主催の大会にまで発展したが、
実は影で大掛かりな賭博が行われ、
市長達が儲かる仕組みになっていた。
決勝戦は“CITY TOWER(シティタワー)”で行われ、
最後まで勝ち抜いたバイパーは市長からその腕を買われるが、
裏の事情に気付いたバイパーはそれを断り、
市長であるB.M.と直接対決する。

B.M.とバイパーとの直接対決から2年。
市長(B.M.)は大会を開いたときとは態度を一変させ、
ナッツクラックを禁止する条例を作り、
バイパー達を街から排除すべく“バイパー狩り”を行った。
このバイパー狩りによって、
大勢のバイパー達がアームストンシティの沖にある監獄島に投獄されてしまう。
わずかに残ったバイパー達も、
市長の弾圧に屈し、
そのほとんどがバイパーであることを辞めてしまった。
しかし、市長の弾圧にも負けずに闘い続けるバイパー達もいた。
この“残されし、最後のバイパー”達こそが、
ファイティングバイパーズ2の主人公である。

本書の見方

本書はゲームシステムを紹介するシステム解説部、そしてそのシステムから考えた基本戦術構築論、そしてキャラクター別攻略、最後にコマンド一覧表と、全部で4部構成で、下記のような流れになっている。始めから読み解いていってもいいが、自分のレベルに合わせて必要な場所から読んでいっても問題はない。

●本書の流れ●

システム解説

FV2のシステムを網羅したコーナー。FV2をさわったことがあまりない人は、ここから熟読するといい。FV2のインストカードではアナウンスされていないシステムが多い。システムを完全に把握していると思っている中・上級者の人も、再確認のために必ず読んで欲しい。

基本戦術構築論

FV2の基本戦術の立て方を解説したコーナー。闘いの流れ、打撃連係の組み方の基本などを筆頭に、システム上考えられる基本戦術構築に必要な知識を盛り込んである。自分の闘い方がシステム上、正しいかどうかの判断に迷ったら、参考までにこのコーナーを読んでみるといい。

キャラクター別攻略

本書のメインとなるのが、このコーナー。キャラクター紹介から始まり、その後は各キャラクターが対戦で使う技群を残像処理のモーションと本文で徹底的に解説。まずはこのコーナーを熟読し、キャラクターのことを知りつくそう。なお、技の性質に関してはモーションに直接添付してある。その見方に関しては下記の表組を参照して欲しい。この技紹介の後には「基本戦術」が掲載されている。

コマンド表

KUHNを除く、FV2全キャラクターのコマンド表を一挙に掲載してある。

●技紹介の見方と表記に関して●

技紹介ではコマンド表記が本文と表組で多少異なる。まず、本文ではパンチボタンを「Pボタン」、キックボタンを「Kボタン」、ガードボタンを「Gボタン」と表記している。なお、レバー入力の方向は、基本的に1P側と考えて表記してある。なお、技解説部のウインドウ内の表記は多少異なる。見た目で分かると思うが、一応表組にまとめておいたので、確認して欲しい。

	本文	表組
短く入力	⇨	⇨
入れっぱなし	➡	➡
パンチボタン	Pボタン	P

	本文	表組
キックボタン	Kボタン	K
ガードボタン	Gボタン	G
同時押し	+	+

●特性の見方●

特性は残像処理で掲載されたモーションに直接書き込まれている。連係技の場合は、その特性を持った攻撃判定の場所に書き込んである。なお、特性表記は全て英語で行っている。内容を確認したい場合は下記の一覧を参照してほしい。

表記	特性内容
表記なし	特になし
UPPER GUARD CRUSH!	上段ガード外し
UNDER GUARD CRUSH!	下段ガード外し
UPPER ARMOR CRUSH!	上段アーマー破壊
UNDER ARMOR CRUSH!	下段アーマー破壊
GUARD ATTACK CRUSH!	ガードアタック外しのみの場合
CANCELLATION	Gボタンによるキャンセル可能
S.K.O	SKO技

SYSTEM

基本システム
システム第1部

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

ゲーム画面の見方

FV2の画面構成

ファイティングバイパーズ2（以降FV2）の画面構成は右の写真の通り。体力ゲージ、残りラウンドタイム、セットカウントなど、試合状況を確認するための項目が常に表示されている。体力ゲージの横には、FVシリーズならではのアーマーに関する情報を表示してくれるダメージ男こと『ダメ男』がいる。基本的に表示の見方や配置などは前作とあまり変わっていないので、別段悩むことはないだろう。

1P側の体力ゲージ
残りラウンドタイム
2P側の体力ゲージ
ダメ男
キャラクターネーム
セット数&獲得セット数
1P側のキャラクター
2P側のキャラクター

CPU戦の場合は…

対戦ではなく、CPU戦を行っているときは上記の表示以外に、左下にステージ数、右下にプレイ時間が表示される。ちなみに、このプレイ時間は後述するボーナスステージに行くための条件を満たすために必要なので、ボーナスステージを目指す人は気にしながら戦おう。

CPU戦ではステージ数とプレイ時間が追加表示される。

ゲージの上に表示されるもの

体力ゲージの上には、挑戦者か否かを見分ける「CHAMPION」、「CHALLENGER」という表示や、連勝中には連勝記録を示す「～連勝中」という文字が表示される。また、後述するスーパーK.O.技が使用可能な状況になった場合、ここに「SUPER K.O.!」という文字が表示される。

アーマー脱衣後、アーマーを両方奪われたときは「SUPER K,O,!」の表示がつく。

ダメ男の仕事

体力ゲージの横に表示されているダメ男は、アーマーに関する情報を知らせてくれる。アーマーがピンチなときには点滅して知らせ、なくなったときには赤くなって危険を知らせる。また、スーパーK,O技使用可能時には青く点滅する。

ノーマル
アーマーピンチ
アーマーなし
SUPER K.O. OK!

キャラクター選択画面での操作

硬貨を投入して、スタートボタンを押すと右の写真のキャラクター選択画面になる。自分の使いたいキャラクターにレバー左右でカーソルを合わせ、P、K、G のいずれかのボタンを押してキャラクターを決定する。ちなみにキャラクター選択時間は20秒。これを過ぎると自動的にキャラクターが決まってしまうので注意しよう。

1Pカーソル
2Pカーソル

2Pカラーの選択法

使いたいキャラクターにカーソルを合わせ、

レバーを↑or↓に入力するだけ。

試合形式とルール

ナッツクラックのルール

各キャラクターが自作のアーマーをまとい、壁に囲まれたリングの中で戦うナッツクラック。特に細かい制限はなく、ラクセルのギター、ピッキーのスケートボード、チャーリーのBMXなど、武器となりうる道具の使用も許可されている。また、試合上の基本ルールは1セット45秒で、規定されたポイント数を先に奪った方が勝者となる。

リングは必ず壁に囲まれている。そのため、リングアウトルールがない。リングの外に出るときは戦いに敗れたときのみだ。

各キャラクターはアーマーを装着している。このアーマーは壊すこともできれば、自ら脱ぎ捨てることも可能だ。

ラウンドタイム

試合時間の基本設定は対戦が45秒、CPU戦が30秒となっている。試合時間の経過は画面上部の中央にあるタイマーで確認可能で、残り時間が10秒を切るとタイマーが点滅し出す。

セットポイント

基本設定は対戦が3本先取、CPU戦が2本先取となっており、1ラウンド勝つごとにゲージ下にあるランプが黄色く点灯する。ちなみに、筐体内の設定次第で最大5本先取にまで変更可能だ。

勝利条件

FV2の体力ゲージは基本数値が210となっている。このゲージが先になくなった方が負けとなり、前述のセットポイントが加算されていく。また、勝利条件にもいくつか種類があり、今作では一気に2ポイント取得できるシステムが加わった。ここでは、いくつかある勝利条件の種類を解説しよう。

K.O.

相手に攻撃を与え続け、体力ゲージを0にすればK,O,となり1ポイント取得できる。最もオーソドックスな勝利パターンだ。ちなみに、自分が無傷の状態で相手をK,O,すると画面上にパーフェクトと表示される。

TIME IS UP

制限時間内に決着がつかなかった場合は、残り体力ゲージの多い方が勝者と見なされる。緊迫した試合など、お互い様子を見合って戦っているとなりやすい。対戦ではもっとも煮え切らない勝ち方と言える。

DRAW

何らかの条件で同時に体力ゲージが0になった場合、またはTIME IS UP時にお互いの体力が同一の場合はDRAWとなる。この場合はお互いに1ポイントずつ加算される。

SUDDEN DEATH

お互いマッチポイントの状態でドロウとなった場合、このサドンデスになり、残り体力15という過酷な状況で戦うことになる。これでも決着がつかない場合は、先にゲームをプレイしていた方(チャンピオン側)が勝者となる。

SUPER K.O.

コマンドは全キャラ共通の⇨P+K+G

今作から導入された新システムのスーパーK,O,(以降S.K.O)。S.K.Oの条件は、アーマーのない状態で出せるS,K,O技で相手の体力ゲージを0にするだけ。S.K.Oで倒すと派手な背景が出現し、一気に2ポイント取得できるという仕組みになっている。このS.K.Oを生み出すS,K,O技は全キャラクター共通コマンドの⇨P+K+Gで出すことが可能だ。ただし、1試合に1回しか出せないので常に狙えるわけではない。また、筐体内の設定によっては1ポイントしか取得できない場合がある。なお、S,K,O,技で相打ちになった場合は通常のドロウと同じ扱いになり、お互いに1ポイントずつ加算される。

スーパーK,O,技でフィニッシュ!!

派手なグラフィックが出現し、2ポイントゲット!!

ゲームモード解説

CPU戦を楽しむ

コインを投入しスタートボタンを押す。そのとき対戦相手がいない場合、CPUが操るファイターとの戦いになる。このCPU戦には、CPU順番固定で打倒B,Mを目指し勝ち進むノーマルモード。打倒B,Mの目的は変わらず、その道のりが変化するランダムモード。そして、時間制限ありで、その時間内にどれだけの敵を倒すことができるかを競うサバイバルモードの3つのモードが用意されている。これらのモードで技を磨き、対戦に備えて練習しておくといいだろう。

ラウンドスタート前の演出

試合開始前にレバーを⬆に入力しておくと、普段とは違うカメラアングルでラウンドスタート前を演出してくれる。

バイパーズランク

ゲームオーバー画面になるとCPUが君のプレイを評価してくれる。ランクにはF～A、それ以上になるとSUPER Aとなり、MASTERが最高ランクとなっている。

CPU戦 フローチャート

CHARLIE — EMI — GRACE — RAXEL
EMI — HONEY — PICKY

モード紹介

RANDOM

ランダムモードにしたい場合は、キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながらキャラクターを決定すればいい。完全にランダムなので、上記のフローチャートとは違った順番でCPUと戦うことができる。そのため、前半に登場するCHARLIEやEMIが後半に登場して強くなっていたり、逆に一人目からMAHLERといきなり戦ったりと、今までと違った感覚でCPU戦を楽しむことができる。また、謎のキャラクターDELSOLが登場する可能性もある。

キャラ選択画面でスタートを押しながら決定

コマンドを入力すれば「RANDOM MODE」と表示される。

本来なら1人目はチャーリーだが、違うキャラクターが登場。

SURVIVAL

コインを投入し、P+K+Gを押しながらスタートボタンを押せばサバイバルモードになる。このモードではプレイヤーの体力ゲージが840、CPUは158となっており、180秒、つまり3分以内にどれだけの敵を倒せるかを競うモードなのだ。好記録を出すには一気に2人分倒したことになるS.K.Oが鍵となる。ただし、アーマーはS.K.O以外では一切復活しないので狙いすぎには注意しよう。なお、このモードの最中は乱入対戦されることはない。練習したいときに活用しよう。

タイトル画面でP+K+Gスタート

P+K+Gスタートでゲームを始めると「SURVIVAL MODE」と表示される。

次々と現れる敵をなぎ倒し、隙あらばスーパーK,Oを決めていこう。

分岐条件について

フローチャートを見ればわかる通り、ステージ2、5、6、7には分岐がある。ちなみにステージ6、7はステージ5で分岐し、上のルートを進んだ場合のみ分岐が現れる。これらの分岐には右記の条件が必要とされ、その条件を満たせばフローチャート上の赤線のルートを進み、条件を満たせなかった場合は黒線のルートを進むような仕組みになっている。また、ステージ7にのみ追加条件があり、これを満たせば最強の戦士カーンの待ち受けるボーナスステージへと進むことができる。ただし、コンティニューした場合はボーナスステージに進めないようになっている。

分 岐 条 件

【ステージ2、5、6、7に影響する分岐条件】

各ステージの最終ラウンド終了時
①相手との体力差が
MAX体力×0,5以上ある
②S.K.Oで勝利する

①は体力設定が基本設定の210の場合、その半分の105以上、つまり体力ゲージが半分以上ある状態で最終ラウンドを勝利すればいい。
②は説明するまでもない。

【ステージ7にのみ影響する追加分岐条件】

ステージ7終了時
トータルタイムが
セットカウント×25×7以下の時

これはセットカウントの設定が基本設定の2本だった場合、2×25×7=350となるので、350秒以内=5分50秒以内にステージ7をクリアすればいい。

BAHN → TOKIO → JANE → B.M.
BAHN → SANMAN → MAHLER → KUHN → B.M.

KUHN

VFシリーズの戦士データを有する最強戦士

ボーナステージに登場する銀色の戦士KUHN。どこかで見たことある技を、しかも強化された状態で使ってくる。中でも厄介なのが下段攻撃から繰り出される連続攻撃で、例えガードに成功してもガードを弾かれてしまう。このKUHNに勝つには相当の腕が必要とされる。ちなみに負けてもゲームオーバーにならず、次のB,M,が待ち受けるファイナルステージへと進める。

B.M.

アームストンシティーの極悪市長

ファイナルステージに待ち受けるのは前作でも登場したボス、B,M,だ。さらに強化された肉体と技の数々、そして驚異の6連コンビネーションも健在。こいつを倒せばエンディングを迎えることができる。ボーナスステージに登場するカーンを倒していれば、ラウンドスタート時にアーマーを脱ぎ捨ててから戦いを挑んでくる。

カーンを倒してファイナルステージへ。

アーマーを脱ぎ捨てて戦いを挑んでくる。

基本操作

FV2の操作形態を把握しよう

FV2の操作形態は前作と同じように、8方向レバーと3つのボタンで操作する。まず、8方向レバーはキャラクターの移動などを行う。このレバーだけを使った動作に関しては下記の囲みを参照してほしい。次にボタンだが、ガードボタン（以降Gボタン）ならガード、パンチボタン（以降Pボタン）ならパンチ系の技を、キックボタン（以降Kボタン）ならキック系の技を繰り出したいときに使用する。このボタン操作にはP+GやP+K+Gなど、2つ以上のボタンを同時に入力するコマンドや、レバーとボタンを組み合わせた操作などもある。

8方向レバー

キックボタン

パンチボタン

ガードボタン

CHARACTER BASIC MOTION キャラクター基本動作

前進、後退

G 押しながらレバー ➡ or ⬅

Gボタンを押しながらレバー➡で前進、⬅で後退する。Gボタンを押しているため立ちガード状態になっている。ラウンドスタート時以外は意識して使うことはないだろう。

クイックフォワード、クイックバック

⇨⇨ or ⇦⇦

レバーを⇨⇨と入力すれば前方へすばやく移動し、逆の⇦⇦と入力すれば後方へ飛び退く。前進、後退と比べ移動がすばやく、間合い調整に適している。そのため、対戦では重要な動作の一つと言えよう。

ダッシュ

一定以上離れた間合いで ⇨➡ or ➡

相手との間合いが一定距離以上離れているときにレバー⇨➡、または➡方向に入力し続ければキャラクターが走り出す。このダッシュ中は様々な攻撃を出すことが可能。ダッシュ攻撃についてはp16を参照してほしい。

しゃがむ

⬇

レバーを⇩方向に入力するとキャラクターがしゃがむ動作を行う。また、⬊ならしゃがみ前進、⬋ならしゃがみ後退を行う。この状態は上段攻撃を回避することができ、Gボタンを押すことによってしゃがみガードを行う。

しゃがみダッシュ、しゃがみバックダッシュ

しゃがみ状態で ⬂⬊ or ⬃⬋

しゃがみ動作などでしゃがみ状態を作ったときにのみ行える動作で、しゃがんだ状態のまますばやく移動する。基本的にはクイックフォワード、クイックバックと同じような使い方が可能で、しゃがんでいるので相手の上段攻撃を回避しながら移動できるのが利点だ。

ジャンプ

⬁,⇧,⬀

⬁なら後方、⇧なら垂直、⬀なら前方にキャラクターがジャンプをする。また、レバーを短く入力すれば小ジャンプになり、長く入力すれば大ジャンプになる。この小ジャンプ、大ジャンプ中は様々な攻撃を出すことが可能だ。

コマンド及びその説明は、操作キャラクターが相手より左にいるときのものです。

特殊動作

壁を利用したアクション

FVシリーズのリングには壁が存在し、この壁を利用した動作がいくつかある。一見、単なる見せ技ぐらいの使い道しかなさそうだが、壁際に追いつめられた状況から脱出するときに使える行動もある。行動の種類は下記の4種類。すべての動作を全キャラクターが行えるわけではなく、キャラクターごとにできる動作が制限されるので、自キャラクターが行える行動を覚えておこう。

三角跳び　後方ジャンプで壁に接触後レバー ⇨

レバー入力は⇨方向ならどこでも受け付けており、⇘なら斜め下方向へ、⇗なら斜め上方向に三角跳びをする。この動作は全キャラクターが使用することができ、壁際に追いつめられた状況から脱出するときや、吹き飛ばされた後に、壁に接触する前に受け身を取り、そのまま跳ね返るといった使い方ができる。なお、このときPを同時に入力しておくと「相手の前に着地する」ことが目的となる。そのため、相手との距離が離れていると、P+Gを入力した三角跳びはその距離が格段に伸びる。

壁際に追いつめられた状況で三角跳び。

相手の背後に回り、ジャンプ攻撃で反撃を試みる。

壁のぼり　ジャンプで壁に接触後 ⇧P

この動作はRAXEL、JANE、HONEY、PICKY、EMIの5キャラクターが使用可能で、壁にのぼったと同時に⇧Pを入力すれば固有技を出すことができる。だが、この技はまずヒットすることがないので、完全な見せ技と思っていいだろう。ちなみに壁に登った後、なにも行動をしなければ、そのままジャンプして降りようとする。この後はジャンプと同じ扱いなのでジャンプ攻撃を出すことができる。固有技を出すよりはこちらの方がいくぶん使い道がある。

壁に手をかけて登った後…

なにもしなければジャンプする。

オーバー・ザ・ウォール　⇧P+K+G

今作から可能になった特殊動作。使用できるのはRAXEL、HONEY、PICKY、EMIの4キャラクターだ。壁と密着していなくても、コマンドを入力すれば最も近い壁を自動的に選び、その方向へとジャンプする。壁に接触した後は壁のぼりと同じ動作が可能だが、ジャンプ攻撃のコマンドをジャンプし始めに入力してしまうと、壁にのぼる前に技が出てしまうので注意が必要だ。

最も近い壁を選択し、その方向へとジャンプ。

この後の動作は壁のぼりと同じだ。

ウォールジャンプ　壁背向け状態で ⇦⇦K+G

壁際でコマンドを入力すると壁を蹴って上にのぼり、相手の側面へと降りる。この行動はBAHN、RAXEL、CHARLIE以外のキャラクターが使用可能で、SANMANのみ相手の側面へ回り込むように前転をする。基本的には壁際脱出のために用いられる行動だが、一部のキャラクターは技を出せるため、攻撃に転じることができる。また、フェイントとしてキャンセルができるキャラクターもいる。とはいえ、行動に移るまでのモーションが大きいため、大抵の場合、壁にのぼる前につぶされてしまう。

壁を蹴って上にのぼり…

そのまま相手の側面へと降りる。

バク転

前作ではほとんど使い道のなかったバク転。今作からは無敵時間がついたため、使い方によっては有効なものとなる。その無敵時間についてだが、右下記の図を見てもらえば分かるとおり、バク転をしてから10フレーム目に無敵時間が発生し、それから15フレーム無敵時間が持続する。これを利用すれば相手の攻撃をかわすことが可能だ。ただし、残りの時間は硬直時間となっているため、使いどころを間違えれば相手にスキを与えるだけになってしまう。なお、BAHNとSANMANはバク転ができない。

バク転中の無敵時間

中間距離からのダッシュ攻撃など、相手の攻撃タイミングを読めるときに…

無敵時間を利用してかわす。無敵時間の後半部でかわすようにすると反撃に移りやすい。

無敵時間

0　10　25　45

攻撃とガード

ガードについて

相手の打撃を防ぐための手段であるガード。ガードには2種類ある。Gボタンを押していれば立ちガード、レバー下方向+Gボタンを押していればしゃがみガードになる。対戦ではこのふたつのガードを相手の攻撃判定に応じて使い分ける必要があり、どのガードがどの攻撃判定をガードできるかを覚えなくてはならない。当然、ガードを完璧に行えれば、打撃によるダメージを受けることがないため、対戦での勝率は格段に上がる。ただ、ガードを打ち破る、投げ技やガード不能技といった攻撃があるので、ガードを完璧に行うことは難しい。

立ちガード／G

レバーを←or→に入力すれば、移動しながらガード可能だ。

しゃがみガード／↓+G

レバーは下方向ならどこでも受け付けてくれる。

立ちからしゃがみ状態への移行について

立ち状態からしゃがみ状態に移行するまでの時間は通常10フレームかかる。つまり、立ち状態からレバーを下方向に入れてから10フレーム過ぎないとしゃがみ状態と認識されない。では、ガードの場合はどうなるのか？通常、Gボタンを押していても10フレームかかってしまうが、相手が打撃を出してきた場合に限り、レバー入力で見ている。しかも、1フレーム単位で見ているため、13フレームの下段攻撃を12フレームまで引き付けてガードしても防ぐことが可能というわけだ。当然、逆パターンのしゃがみ状態から中段攻撃をガードするときでも、攻撃発生フレームまでにレバーを⇩方向から離していればガードできる。ちなみに投げ技は打撃と判断されていないので、投げ技が成立する際にレバーが入っていても回避することはできない。このことから投げ技に対しては「打撃を出す」というのが最善の回避方法ということがわかる。

立ち状態からしゃがみ状態の移行

0 – 10	11 – 20
立ち状態	しゃがみ状態
上段投げ成立	下段投げ成立

ガード判定の移行

⇩G入力後、すぐにしゃがみガードになる。状態の移行とは関係なく、ガード判定はどこにレバーを入力しているかによって変化するのだ。

攻撃判定と回避法

攻撃判定は上段、中段、特殊下段、下段の4種類。それぞれの攻撃判定に対するガード方法は右記の表のようになっている。まず、立ちガードで防げる攻撃判定は上段攻撃、中段攻撃、特殊下段の3つ。ただし、上段攻撃はしゃがみガードだと当らないので、しゃがんでかわすのが最良の回避法と言える。次にしゃがみガードが可能な攻撃は下段攻撃と特殊下段の2つ。特殊下段は立ちガード、しゃがみガードのどちらでも回避できるということになる。結論から言えば中段攻撃と下段攻撃に対してのみガードを使い分ければいい。

	立ちガード	しゃがみガード
上段攻撃	●	●
中段攻撃	●	×
特殊下段攻撃	●	●
下段攻撃	×	●

POINT ガード不能技とガード外し

ガード不能技はガードに徹していても食らってしまう。

ガード外しで代表的なのがBAHNの超衆賭闘斗。

ガード不能技とはその名の通り、ガードできない攻撃のことだ。このガード不能技を使用できるキャラクターは一部のキャラクターで、特定の技をボタン押しっぱなし、要は溜めることによってガード不能技へと派生させる。攻撃発生までの時間は極端に長く、出の早い技などでつぶすことができるが、ガード不能技に派生する前の技を出されることもあるため、状況によって対処法が変わる。次にガード外し技。ガード外し技とは相手のガードを崩す攻撃で、各キャラクターの一部の技に設定されている。種類は上段ガード外しと下段ガード外しのふたつがあり、それぞれ立ちガード、しゃがみガードを崩す。技によってその性能は異なるが、ガードを崩すと相手よりも早く動けるようになったり、さらには後述するG&Aも崩すことができるので、相手にかなりのプレッシャーを与えることができる。試合を有利に展開していくために、対戦ではどんどん組み込んでいきたい攻撃手段だ。

共通攻撃1 ジャンプ攻撃

小ジャンプ攻撃

PUNCH

小ジャンプから出せるパンチ攻撃は1種類。ジャンプと同時にPボタンを押すことで出すことができる。この技からは**BAHN**、**GRACE**、**SANMAN**を除いて、立ちパンチ始動の技がそのまま出せるようになっている。ちなみに**RAXEL**の場合は例外で、小ジャンプパンチからの派生技を固有技として持っているため、立ちパンチ始動の技へはつながらない。

小ジャンプパンチからのコンビネーション

小ジャンプパンチからは…

立ちパンチ始動の技につなげることができる。

●例外

キャラクター名	技名	コマンド
ラクセル	ハンマリング	⇧P
サンマン	サンマンハンマー	⇧P

KICK

小ジャンプから出せるキック攻撃は前作と同じで、ローリングソバット(⇧+K)、ホッピングキック(⇧K)、ローカットキック(⇧⇩K)の3つだ。ローリングソバットは下段すかしの特性をもっているので相手の下段攻撃に合わせて出すと、その下段をかわしながら攻撃できる。また、バックジャンプで出すと退避しながらの攻撃となるので、意外と強力。残りの中段蹴りと下段蹴りは技が出るまでが遅いものの、モーションが酷似しているので、単純に2択攻撃を迫ることができる。相手の起き上がりなどに使うと高確率で当てることができるはずだ。

下段すかしの特性を利用する

特殊下段だが、何かと厄介なしゃがみパンチ。

完全に読んでいればローリングソバットでつぶせる。

●例外

キャラクター名	技名	コマンド
ピッキー,チャーリー,グレイス	コイン	⇧K
グレイス	ブレードカッター	小ジャンプ⇩K

大ジャンプ攻撃

PUNCH

大ジャンプパンチはジャンプと同時にPを入力するものと、ジャンプ中に入力するものとで合計2種類ある。後者は小ジャンプパンチとほとんど同じ性能で使い道はあまりない。前者はガードさせるとよろけを誘発でき、このよろけ中を攻め立てることができる。ただし、**SANMAN**と**EMI**の場合は他の技が出てしまい、ガードされたときのスキが大きいため反撃を受けてしまう。

●例外

キャラクター名	技名	コマンド
サンマン	スカイバーナー	(⬆)P
エミ	アレックスキッド	(⬆)P

よろけを誘発

大ジャンプパンチのナックルハンマーをガードさせると、

相手は大きくよろける。この後は2択を仕掛けよう。

KICK

大ジャンプキックには右記の写真の様に7種類もの攻撃がある。前作で猛威をふるったジャンプトーはさすがに弱体化し、「困ったら出す」といった使い方はできない。だが、今作からはジャンプトーを当てた後は空中でもう1回技を出せるようになった。これを利用すれば、ジャンプトーからローリングソバットなどをつなげることで空中コンボを行える。ちなみに、サンマンはローリングソバットを出せないため、この空中コンボは狙えない。

●例外

キャラクター名	技名	コマンド
エミ	ホッパーロボ	⬆K
	バックエアキック	大ジャンプ中⇦K
グレイス	ブレードスラッシュエア	大ジャンプ中⇩K
	シン・スライス	大ジャンプ着地際⇩K

⬆⇩K

⬆⇩K

⬆K

⬆⇦K

⬆⇨K

⬆+K

着地際にK

共通攻撃2 ダッシュ状態での攻撃

ダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃を出すには、まず走り状態を作らなければならない。基本動作のページでも解説した通り、相手との間合いが一定以上離れているときに⇨➡または➡を入力すればキャラクターが走り出す。後はコマンドを入力すれば様々な攻撃を繰り出すことができる。それでは、各ダッシュ攻撃の性能について解説していこう。

ランニングストレート　ダッシュ中にP

ダッシュ中にPボタンを押せば、このランニングストレートが出る。下段ガード外しになっているため、しゃがみガードにヒットすることはないが、その分攻撃発生時間が早いので、カウンターを取りやすい。また、前作ではヒット時の効果は吹っ飛ばしだったが、今作からはよろけを誘発する技になっている。このよろけ中は制御不能なのでコンボを叩き込むことが可能だ。

●例外

キャラクター名	技名
SANMAN	サンマンアタック
PICKY	ランニングボードスラップ

ランニングニー　ダッシュ中にK

このランニングニーはダッシュ攻撃中最も攻撃発生時間が早く、ヒット時には多少浮くので状況によっては空中コンボを狙える。ただし、上段ガード外しの性質を持っているのにもかかわらず、ガードされた場合のスキは大きい。シビアではあるが投げ技が返し技として入ってしまう。

●例外

キャラクター名	技名
TOKIO	ファイヤーダーツ
GRACE	ダッシュブレード
SANMAN	ランニングピーチボンバー
HONEY	ランニングピーチアタック
EMI	カウンターラン

スライディングキック　ダッシュ中に⇩K

ダッシュからの下段攻撃。当然ダッシュニーやランニングタックルなど、中段攻撃との2択を迫れる。また、数少ない下段アーマー破壊技のひとつでもある。ただし、ガードされたときのスキが非常に大きいので、使う際には、相手に中段攻撃を十分意識させる必要がある。

●例外

キャラクター名	技名
CHARLIE	スライダードリフト

ランニングジャンプキック　ダッシュ中に⬀K

ダッシュからのジャンプキック。上段ガード外しの性質を持っていて、下段攻撃をかわしながら攻撃できる。また、ヒットしたときの状況によってはバウンドコンボを狙えることがある。ちなみにGRACE、PICKY、CHARLIEがこの技を出そうとすると小ジャンプ攻撃のコインが出てしまうので注意。

●例外

キャラクター名	技名
GRACE	コイン
PICKY	コイン
CHARLIE	コイン

ランニングタックル　ダッシュ中にP+G

上段ガード外しと上段アーマー破壊の両方の性質を持っている技。攻撃発生は遅いが、ガードされても五分になるため、安心して使っていける。ただし、MAHLERの場合は例外で、他のキャラクターのものと比べ硬化時間が少し長くなっている。また、PICKYとSANMANの2キャラクターがこのランニングタックルを出そうとすると、固有技が出てしまう。

●例外

キャラクター名	技名
PICKY	×
SANMAN	×

固有技のダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃にはここで紹介した以外にもキャラクターが固有技としても持っているものがある。例えば、ピッキーのダッシュエアは相手の裏に回り込む攻撃であったり、EMIのスーパーブレイクオープンは攻撃判定が移行したりと、性質と用法が異なる。この例外の技に関しては各キャラクターの技表で確認し、使い方を研究してほしい。

PICKYのダッシュエア。裏に回った後に攻撃可能だ。

HONEYのディップ・ザ・レッグはスライディングよりすばやくスキが少ない。

下段から中段へと派生するEMIのスーパーブレイクオープン。

共通攻撃3 振り向き攻撃

振り向き攻撃について

相手に背中を向けた状態でコマンドを入力すると、相手方向に振り向きながら攻撃を出す。振り向き攻撃の種類は5種類ある。相手に背を向けるという状況は比較的少ないが、GRACE、TOKIO、CHARLIEなど、一部のキャラクターは攻撃後、自ら背中を向けることが可能。また、隠しキャラクターのDELSOLは単に相手に背を向けるという行動を持っている。これらのキャラクターに関しては、振り向き攻撃を多用することになるので、各技の性質を把握し、使いこなしていこう。

自ら背を向ける

チャーリーはP⇨Pのダブルラッシュを出した後、P+K+Gを入力することで自ら振り向くことができる。

ターンナックル　相手に背を向けてP

振り向きながらの上段パンチ。スキが少なく、ヒット、ガードにかかわらず有利な状況を作り出すことができる。そのため、この技からの中段と投げの2択はかなり強力。ただし、上段判定なので、当然下段を意識してしゃがんでいる相手には当らない。後述するスピンキックターンを使って立ちガードを意識させてから使った方がいい。

●例外

キャラクター名	技名
CHARLIE	ターンビート

ターンキック　相手に背を向けてK

一見、攻撃発生が遅そうだが、実はターンナックルより早く、ヒットしたときのダメージが大きい。とはいっても、判定は上段。さらにガードされたときのスキが大きいので使う必要はないだろう。ただし、GRACEの場合この技からコンビネーションを出すことができるため、連係を組み立てる際に使っていける。

●例外

キャラクター名	技名
TOKIO	バックフリップキック
MAHLER	ターンハイキック
CHARIE	ターンニー

ローターンパンチ　相手に背を向けて⇩P

振り向き攻撃の中で最も使用頻度の高い技がこのローターンパンチだ。ガードされても打撃による反撃は受けず、最速の下段投げしか返し技として入らない。また、そのタイミングはかなりシビアなので、実戦で確実に決めるのは難しい。ちなみに、TOKIOは⇩Pと入力すると固有技のレッグスクープが出る。ローターンパンチを出す場合はしゃがみ状態からを作ってから⇩Pを入力しなければならないので、間違えないように。

●例外

キャラクター名	技名
TOKIO	レッグスクープ

ロースピンキックターン　相手に背を向けて⇩K

攻撃発生時間、ダメージ、リーチ、どれをとってもローターンパンチより性能がいい。また、ローターンパンチがヒット時に五分なら、こちらは有利になる。ただし、硬直差はローターンパンチと同じにもかかわらず、全体硬直時間が長いため、ガードされると下段投げでの反撃を受けやすいので、多用は禁物ではある。なお、HONEYのみダブルローキックにスイッチさせることができる。そのため、他のキャラクターと比べ、使用頻度が高くなる。

●例外

キャラクター名	技名
MAHLER	ダン・キック
DELSOL	

スピンキックターン　相手に背を向けて⇧K

全キャラクターが使用できる唯一の中段振り向き攻撃。要は小ジャンプ攻撃のローリングソバットを振り向きながら出す技で、下段攻撃がスカるのはもちろんのこと、ローターンパンチなどの下段攻撃と2択になる。ガードされたときのスキはかなり大きいが使っていく価値は十分にある。

固有技の振り向き攻撃

振り向き攻撃の固有技といっても、そのほとんどがTOKIOの技である。TOKIOは攻撃を出した後、背中を向ける技が多く、ここで紹介した技を含み、その固有技を使うことでコンビネーションにバリエーションを増やすことができる。

振り向きからのアッパー。相手を浮かすことができる。

⇩K+Gのロースピンキックは振り向き攻撃としても出せる。

ローターンパンチに似ているが、ダウンを奪える。

投げ技

投げ技について

ガードを無力化できる攻撃である投げ技。この投げ技は大きく分けて、上段投げと下段投げの2種類がある。上段投げはP+Gを始めとし、相手の立ちガードを崩すための最良の攻撃。逆に下段投げはしゃがみガードを崩すための最良の攻撃となる。また、今作からは投げ技の成立条件がノーマル投げとタッチ投げの2種類になったため、投げ技は非常に決まりやすくなったと言える。

上段投げ

密着時に立ち状態の相手を投げる上段投げ。基本投げのP+Gは壁に振る投げがほとんど。

下段投げ

上段投げとは逆にしゃがみ状態を投げる下段投げ。今作からは⇙⇙P+Gで全キャラ使用可能。

2つの投げ技、その性質の違いについて

ノーマル投げ

ノーマル投げとは前作からある投げ成立条件で、つかみモーションを出さずに投げることをいう。上段投げ、下段投げ共に投げ成立までの時間が3フレームかかり、4フレーム目に投げモーションへと移行する。ただし、1フレームであれば相手のどんな行動も無力化してしまう性質があるので、実質2フレーム目には完全に成立するといっても問題はないだろう。さらに、投げ技が壁投げだったときは相手が出した技の攻撃発生フレームの半分までなら無力化する。つまり、相手が打撃を出している途中でもそのまま、投げ技を決めることができるというわけだ。

投げ技成立までにかかる時間

上段投げ　3フレーム

下段投げ　3フレーム

壁投げは攻撃発生時間の半分を吸う

壁投げは技が出ている途中でも

攻撃発生の半分までを強引に投げる。

タッチ投げ

投げ技が入らない状況で、投げ技のコマンドを入力するとつかみモーションが出てしまう。前作ではこのつかみモーションが打撃技扱いになっていて、例えそれが触れても投げ技に移行することはなかった。しかし、今作ではその打撃判定だった部分に触れても投げ技が成立するようになり、さらに前述の「相手が出した技の攻撃発生フレームの半分を吸う」という性質を持っている。ただし、投げ成立までにかかる時間がノーマル投げと比べて長いため、かなり有利な状況でしかタッチ投げによる投げ成功を見ることはないだろう。

投げ技成立までにかかる時間

上段投げ　12フレーム

下段投げ　16フレーム

タッチ投げも打撃を吸う

つかみモーションが相手に触れれば

投げ成立。壁投げ同様、攻撃発生の半分までを吸う。

投げられない時間について

時折、相手の硬化時間中に投げ技を狙い、相手が攻撃を出していないにも関わらず、ノーマル投げが出ないで、タッチ投げのモーションが出てしまったことはないだろうか？実はこれはコマンド入力のミスではなく、投げ禁止状態が起因している現象だ。投げ禁止状態とは、打撃が当たったまたはガードされた時に起きる硬化時間に発生する投げられない時間のことで、ゲームバランス上、打撃後の投げ技による反撃ばかりにならないようにコンピュータが強制的に作りだしている。この時間が作用すると硬化時間中なのに投げられない状況がしばしば生まれる。BAHNの肩竜狗留（ショルダータックル）を例に説明しよう。この技はガードした段階で、BAHN側が約5フレーム不利な状況に陥る。つまり、数値上では投げ技による反撃が確実に入るはずだ。だが、この5フレーム間に3フレームの投げ禁止状態が与えられる。最速で投げ技を入力した場合、ノーマル投げの成立時間がちょうど投げ禁止状態の3フレーム目にかかってしまうので、ノーマル投げが成立せず、タッチ投げに移行してしまうのだ。この肩竜狗留を投げるのであれば、1フレーム待ってからコマンドを入力しなくてはならないことになる。なお、この投げ禁止状態は技ごとに長さが異なるので、感覚的に把握するしかないだろう。

BAHNの肩竜狗留は、ガードした段階で5フレーム硬直がある。

だが、早めに投げすぎると、3フレームの投げ禁止時間に引っかかり、ノーマル投げが成立しない。

投げ技の種類

正面からの投げ技にはいくつかの種類がある。まず、P+Gの全キャラクターが使用できる基本投げ。特定のコマンド入力を必要とするコマンド投げ。前作のSANMANのファイナルオーバードライブのような投げ技から投げ技へとつなぐ投げコンボがある。その他例外となる投げ技は下記の7種類。それぞれ投げの成立条件が正面投げとは違うので、しっかりと読んで各投げの性質を知っておこう。

側面投げと背後投げ

自分と相手の位置関係で発生する投げ技から説明しよう。まず相手の背後からP+G、または⇦P+Gで投げるのが背後投げ。相手の左側面、または右側面からP+Gで投げるものを側面投げと呼ぶ。このふたつのの投げはタッチ投げでは成立することはない。そのため、常に相手キャラクターと密着してから投げ技のコマンド入力を行うように癖づけること。また、背後投げはしゃがみ状態の相手でも投げることができるが、側面投げの場合は投げることができない。この2点に留意して使おう。

側面投げ、または背後投げを狙うときはタッチ投げだと成立しないので注意。

壁投げ

壁を背にした状況、または相手を壁に追いつめた状況で投げコマンドを入力すると壁投げになる。この壁投げにはP+Gだけでなく、キャラクター固有のコマンド投げも存在し、左ページで解説した通り、相手の攻撃を無力化し、投げてしまうという性質を持っている。ちなみに、壁投げが成立する状況でタッチ投げをした場合は、そのコマンド入力をした投げが出てしまい、壁投げにはならない。また、壁投げはよろけ中の相手も投げることができる。覚えておこう。

(左)壁投げの特性は打撃を無力化する以外にもある。まず、相手をよろめかせ、
(右)投げを入力。本来投げることのできないよろけ状態だが、壁投げなら投げが成立する。

空中投げ 1

空中にいる相手を投げ飛ばす空中投げ。空中投げはPICKY、HONEY、EMI、CHARLIE、MAHLERの5キャラクターが使用可能で、ある一定の高さ以上で両者が空中で密着した状態のときに⇦P+K+Gで投げることができる。投げ技が成立するまでに1フレームしかかからず、ジャンプ攻撃の攻撃発生時間の1フレーム前までを吸うことができるため、狙われると回避するのが難しい。

アッパーなどで高く浮かした後に･･･

空中投げを狙う。最も基本的な使い方だ。

空中投げ 2

PICKYとGRACEが使用できる特殊な空中投げ。大ジャンプ中に⇩P+K+Gを入力すると、打撃を兼ねた投げモーションが出る。この投げモーションが相手の立ち状態にヒットしたときは投げが成立し、しゃがみ状態なら打撃としてダメージを与える。そのかわり後者は自分もダメージを受けてしまう。

大ジャンプ中に⇩P+K+Gと入力。これが立ち状態にヒットしたら、

投げ成立。失敗した場合は自分がダメージを受けてしまうので注意。

その他の投げ技

上記の投げ技以外に打撃投げとダウン投げのふたつがある。まず、打撃投げについて。これはSANMANのコンボ・ピストンドライバーなどの打撃から投げへとスイッチする技のこと。打撃がヒットして、投げコマンドが入力されていれば投げが成立する。一種の連続技だと思ってくれればいいだろう。次にダウン投げだが、これはその名の通りダウンした相手を投げるための技で、相手のダウン状態に見合ったコマンドを入力しないと投げは成立しない。詳しくは、SANMAN、MAHLERの技表を参照のこ

打撃投げ

SANMANのローキック・ミドルフックがヒットするときに⇘⇘P+Gを入力すると……

コンボ・ピストンドライバーへとスイッチする。

ダウン投げ

ダウン状態の相手に対して投げコマンドを入力。

投げモーションがダウン状態の相手に触れれば投げが成立する。

投げ抜け

投げ抜けの基礎知識

投げ抜けとは相手の投げに対して投げ抜けコマンドを入力し、投げを回避すること。ここでは、その抜けコマンドについて解説していこう。まず、正面投げについてだが、これは基本投げなら「レバーニュートラル」+P+G。コマンド投げなら、「そのコマンド投げの最後の1コマンド」+P+Gで抜けることができる。また、壁投げに関しても同じことが言える。ちなみにJANEでK+Gを使った投げがあるが、そのコマンドとは関係なく投げ抜けはP+Gで行う。次に側面投げについて。これは自分のつかまれる方向によって抜けコマンドが変わり、右側面投げでつかまれたのであれば、⇨P+G、左側面投げなら⇦P+Gとなる。ちなみに背後投げや下段投げ、空中投げ、一部の打撃投げは投げ抜け不可。その投げが成立する前に技を出すなどで回避するしかない。

(上左)基本投げはP+G。コマンド投げなら最後の1コマンド+P+Gで抜けられる。

(上右)今作から加わった側面投げ。自分のつかまれた方向+P+Gで抜けられる。

(下左)背後投げや下段投げ、空中投げなどは投げ抜けることができない。

投げ抜け受付時間について

次に投げ抜けコマンドの受付時間について。FV2の投げ抜けは投げ技が成立してから受け付けている。そのため、先行入力による投げ抜けは受け付けてくれない。また、投げの種類によって受付時間が違う。投げ抜けコマンドのP+GをP+K+Gに変更することで、受付時間がかなり変わる。P+GとP+K+Gの違いは右の表を見ると分かる通り、P+K+Gの方が受付時間が長くなっている。そのため、投げ抜けを行う際にはP+K+Gで抜けた方がいいという結論が出る。ただし、P+K+Gは後述するテックガードとコマンドが重なっているため、使いどころによっては相手にスキを与えることになる。

例えばバンの壁投げ。P+Gならここまで投げ抜け可能。

P+K+Gで抜けるのならここまで受け付けている。

正面投げ

コマンド	受付時間
P+G	投げ成立から9フレーム目まで
P+K+G	投げ成立から13フレーム目まで

側面投げ

コマンド	受付時間
P+G	投げ成立から1フレーム目まで
P+K+G	左側面投げ:投げ成立から5フレーム目まで 右側面投げ:投げ成立から4フレーム目まで

壁投げ

コマンド	受付時間
P+G	投げ成立から1フレーム目まで
P+K+G	投げ成立から5フレーム目まで

投げコンボの抜け方

投げコンボの投げ抜けも先行入力による投げ抜けは不可。1段目から2段目など、投げモーションがスイッチした瞬間から受け付ける。また、先ほど説明したとおりP+GよりP+K+Gの方が受付時間が長く、投げモーション中のためテックガードが出る心配がない。こうなれば、当然P+K+Gを使っていく。ちなみに投げ抜け受付時間は技によって異なる。詳しくは技表参照のこと。

投げコンボ始動技から投げコンボ2段目へスイッチ。このときに投げ抜けを受け付ける。

コマンドが入力されていれば投げ抜けることが可能。ちなみに連打でもOKだ。

投げ抜け回復

投げ抜け回復とはRAXELのプログレッシブ・ノイズやEMIのスポーツフィッシングなど、投げコンボ始動技であり、1段目で止めてから打撃が確定してしまう投げに対して使う。やり方は、まず投げコンボの投げ抜けタイミングを覚え、1回のコマンド入力で投げ抜けできるようにする。後はレバーとボタンを使って回復するだけ。下記の連続写真を参考に練習しておこう。

エミのスポーツフィッシングで投げられたら、まず投げ抜けタイミングで投げ抜けを入力し、その後レバガチャで回復。

無回復ならダンクショットなどの技が確定してしまうが、投げ抜け回復に成功していれば投げコンボを抜け、さらにダンクショットも回避できる。

IRE-GUI投げ抜けを使ってみる

FV2の投げ抜けは誤入力を認めていない。要するに投げ抜け受付時間内なら、投げ抜けコマンドをいくつ入力してもすべて認められる。そのため、投げ抜けは1種類に限定する必要がなく、仮にJANEが相手だとしたらP+G、⇨P+G、⇘P+G、⇩P+G、⇦P+Gの合計5種類の投げ抜けコマンドを受付時間内に入力すれば、理論上すべての投げ技を封じることができる。このように、投げ抜け受付時間内に複数のコマンドを入力する投げ抜け法を「IRE-GUI投げ抜け」と呼称し本書では扱っている。ただし、IRE-GUI投げ抜けのコマンド入力にはルールがあり、ひとつのコマンドを入力したらレバーを一度ニュートラルに通し、次のコマンドを入力しなくてはならない。そのため、すべて1フレーム単位で入力しても7フレームかかる。これを正確に入力するのは人間の手では不可能に近い。無理にすべての投げを抜けようとするのでなく、相手の使用頻度の高い投げ技に的を絞って、その投げ抜けコマンドを入力すればいい。また、この投げ抜けをする際は投げ抜け受付時間の長いP+K+Gを使うようにこころがける。そうすれば、2～3種類ほどの投げは抜けることができ、必然的に相手の投げの選択肢は減っていく。

投げ技成立	投げ抜け受け付け時間（13フレーム）	投げ技確定

13フレーム以内に2コマンド以上を入力

正面投げの場合、投げ抜け受付時間はP+K+Gで行うと13フレーム。この時間内に投げ抜けコマンドを2つ以上入力すればいい。キャラクターごとに主力となる投げ技を覚え、それに対応できればベストだ。

投げコンボにも応用可能

投げコンボにはSANMANのエレファントハッグとシーライオンハッグのように投げ抜けに対して2択がかかるものがある。しかし、これもここで紹介した投げ抜けを使えば、その2択を回避できる。前述した投げコンボの抜け方を参照し、タイミング抜けができるようになれば抜けられる。ただし、タイミングはシビアなため、練習が必要だろう。

投げコンボ始動技を食らってしまったら、投げ技がスイッチする瞬間まで待つ。

受け付けを開始したら、すばやく⇨P+Gと⇦P+Gを入力。受付時間内にコマンドが完成していれば2択を回避できる。

投げ抜け後の攻防

正面投げ、側面投げ、壁投げのいずれかを投げ抜けると下記の写真のように組み合った状態になる。このとき抜けた側は、抜けられた側より1フレーム先に動くことができ、相手に様々な選択肢を迫ることができる。ただし、この1フレームが過ぎると相手に反撃のスキを与えてしまうので、すばやく行動しなくてはならない。抜けた側の基本となる選択肢は投げ技と打撃の2択。そして、その投げ技には上下左右の4種類があるため合計5択になる。ちなみに、ここでの読み合いを拒否する行動をP+Gで行えるが、この離すという行動後は五分。しかも、ほぼ密着状態なので、有利な状況を逃してまで使う必要はないだろう。次に抜けられた側の選択肢だが、4方向の投げに対する投げ抜けと打撃に対するガードを行う。ただし、投げ抜けに関しては、前述の投げ抜け方法が可能なため、完全に4択を迫られるわけではない。最低でも2つの抜けコマンドは入力し、投げに対する防御力を高めておきたいところだ。

投げ抜けた側

選択肢	コマンド
投げ技	⇧P+G
	⇦P+G
	⇨P+G
	⇩P+G
打撃	—
離す	P+G

この組み合った状態からの投げ技はタイミングよくGボタンを押すことでキャンセルできる。これといった効果はないが、フェイントとして使ってみるのも一興だ。

抜けられた側

選択肢	コマンド
投げ抜け	⇧P+GorP+K+G
	⇦P+GorP+K+G
	⇨P+GorP+K+G
	⇩P+GorP+K+G
ガード	Gor⇩G

とにかくキツイ選択を迫られる。投げに対しては上記の投げ抜けを使用して防御力を高め、打撃が来ると思ったらガードに徹するといい。

アーマー

バイパーがまとうアーマーについて

アーマーとは相手の攻撃から身を守るための防具。FVシリーズでは各キャラクターが上半身、下半身にアーマーを装着しており、前者は上段アーマー、後者は下段アーマーと称される。このアーマーはある条件を満たし、特定の攻撃を受けると破壊されてしまい、破壊されることによって様々なデメリットが生じ、非常に不利な状況へと陥ることになる。だが、逆に考えれば相手のアーマーを破壊することによって有利な状況を作り出すことが可能。そのため、FVの戦いの中では体力の奪いあいといった基本的な駆け引きだけでなく、アーマーに関する駆け引きも重要な要素となってくる。

アーマー耐久値について

各キャラクターが装着している上段アーマー、下段アーマーにはそれぞれ耐久値が設定されている。この耐久値は攻撃を当てるごとに減っていき、当てた攻撃の判定によって上下のアーマーに割り振られる。上段攻撃なら上段アーマー、下段攻撃、またはダウン攻撃なら下段アーマー、中段攻撃の場合は両方のアーマーに対してダメージを与えられ、削り値の度合はヒットさせたときよりガードさせたときの方が大きい。詳しくは下記の囲みを参照してほしい。なお、G&AやTG、CHRLIEのカブース(ライド中P+K+G)といった特殊ガード状態はガード時と同じ計算式で耐久値が減っていく。攻撃を加え続け耐久値がなくなったとき、そのキャラクターの体力ゲージ横にいるダメ男が点滅する。このとき後述するアーマー破壊技をヒットさせることでアーマーを破壊することが可能だ。

●上段アーマー

上段攻撃、または中段攻撃を当てることで耐久値を減らすことができる。耐久値がなくなったときはこのダメ男の上半身が点滅する。

●下段アーマー

下段攻撃、特殊下段、中段攻撃、さらにダウン攻撃を当てると耐久値を減らすことができる。この下段アーマーの耐久値がなくなった場合は下半身が点滅する。

アーマーの状態を表示してくれるダメ男。耐久値がなくなったときは点滅する。戦いの最中、状況確認のために見る癖をつけておくといいだろう。

アーマー耐久値の削り値について

※上段、下段の計算式で出た小数点以下の数値は切り捨て／中段の計算式で出た小数点以下は繰り上げ

攻撃判定	アーマー	計算式
上段攻撃	上段アーマー	ヒット時:威力と同じ数値 ガード時:威力×1.5
中段攻撃	上段アーマー&下段アーマー	ヒット時:威力×0.75 ガード時:威力×1.125
下段攻撃	下段アーマー	ヒット時:威力と同じ数値　特殊下段 ガード時:威力×1.5　ダウン攻撃

アーマー破壊技

アーマー破壊技を相手のアーマー耐久値がなくなった状態(ダメ男点滅中)にヒットさせることで、アーマーを破壊することができる。破壊できるアーマーは攻撃判定に準じており、上段、または中段判定のアーマー破壊技だった場合は上段アーマーを破壊し、下段判定のアーマー破壊技なら下段アーマーを破壊できる。上段アーマー破壊技はダッシュ攻撃のランニングタックルや上段G&Aなど。下段アーマー破壊技はダッシュ攻撃のスライディングや下段G&Aなどが代表例だ。各キャラクターごとに持つ固有技のアーマー破壊技もあるので、その技の性能を知り、使いこなして欲しい。

上段アーマーに対して

相手の上段アーマー耐久値を削りきったら、ダメ男の上半身が点滅。このときに上段、または中段のアーマー破壊技をヒットさせれば上段アーマーを破壊できる。

下段アーマーに対して

比較的、上段アーマーより耐久値の高い下段アーマー。下段攻撃で削るよりも、強力な中段攻撃で削った方が効率がいい。

アーマー破壊後の変化について

アーマーを破壊することによって、どのようなメリットを得られるのか？それは、体重の軽量化、攻撃力の増加、さらに一部の技の連続性の3項目に尽きる。ここでは、その各項目を解説しよう。

体重の軽量化

アーマーには各キャラクターごとに重量があり、そのアーマーを破壊することによって体重を軽くすることができる。そのため浮きが高くなり、アーマー装着時には決めることのできなかったコンボを決められるようになる。

MAHLERのリバースピンローキックヒット後、通常でも追い討ち可能だが、

さらに浮きが高くなるため、空中投げのブラックホールを決めることができる。

攻撃力の増加

アーマーを破壊した部位に対して攻撃を加えると、通常の**1.25**倍のダメージを与えることができる。上段アーマーを破壊した状態なら上段攻撃と中段攻撃、下段アーマーを破壊した状態なら下段攻撃がそれに対応する。上下両方のアーマーがない状態ならすべての攻撃を**1.25**倍の威力でダメージを与えることが可能だ。

アーマー装着時に受けるダメージと破壊後に受けるダメージを比べると一目瞭然。**BAHN**の超常賭麗斗なら壁ダメージを含むと、たった**3**発で瀕死状態に陥る。

連続性

通常ではつながることのないコンビネーション技でもアーマーを破壊することによって連続技になるものがある。つながる条件は技ごとに設定されており、上段アーマーを破壊した状態でつながる技と上下両方のアーマーを破壊しないとつながらない技がある。前者は**JANE**のコンボスイッチアッパーや**CHARLIE**のアシッドビート・ニーなど。後者は**RAXEL**のライトハンドや**GRACE**のキャメルスピンカッターなどが代表例となっている。

一部の技が連続ヒット

相手のアーマーを破壊した状態で連続になるコンビネーション技は多数ある。

JANEで上段アーマーを壊せばコンボスイッチアッパーが連続ヒットする。

アーマー脱衣

アーマーは壊される以外に全キャラクター共通コマンド⇨⇦⇨⇦P+K+Gで自ら上下両方のアーマーを脱ぎ捨てることができる。このアーマー脱衣技は攻撃判定を持っているため、アーマー脱衣で**K.O.**といった芸当も可能。しかも、前作では見せ技としてしか役立たなかったものが、今作から加わった新システム『**S.K.O.**』の性質を持った技になっているため、狙う価値は十分にある。詳しくは下記の囲み参照。また、大ジャンプ中⇨⇦⇨⇦P+K+Gで空中でもアーマー脱衣技を出せるようになったため、フロントジャンプトーから空中アーマー脱衣といったコンボを狙うことができる。ただし、アーマーを脱いでしまうと、その試合が終わらないかぎりはアーマーが復活することはない。さらに、前述の変化が自分にふりかかることを考えると自ら脱ぐという行為は自殺行為に等しい。常勝を目指すのであれば、使用しないことだ。

アーマー脱衣

⇨⇦⇨⇦P+K+G

わずかながら攻撃力を持ち、上段ガード外しの性質を持っている。ちなみに、両方のアーマーがある状態と片方のアーマーしかない状態では性能が違い、後者の方が攻撃発生時間が早くなっている。

空中アーマー脱衣

大ジャンプ中⇨⇦⇨⇦P+K+G

フロントジャンプトーからコンボを狙うだけに限らず、背中側にもある攻撃判定を利用して相手を飛び越えてめくりで当てるといった使い方もできる。

POINT

アーマー脱衣フィニッシュ

SUPER K.O.

今作から導入されたシステム『**S.K.O**』。アーマーのない状態で出すことのできる**S.K.O**技以外にこのアーマー脱衣で**K.O.**してもセットカウントを**2**本取得することが可能だ。ただし、**S.K.O**が成立するのはアーマーが上下共にある状態のときのみで、片方しかない状態では成立しない。また、空中アーマー脱衣でも**S.K.O**にはならない。なお、このアーマー脱衣を使った**S.K.O**コンボは多数存在する。詳しくは各キャラクターの攻略ページを参照し、ぜひ対戦で決めて欲しい。

アーマー脱衣の攻撃力はたったの**6**。この技でとどめをさすのは非常に難しいが、

見事**K.O.**できれば**S.K.O**になる。次のラウンドが残っている場合はアーマーがない状態からスタートするので注意。

ガード&アタック

ガード&アタックの種類とその性能

ガード&アタック(以降G&A)とは相手の攻撃を受け止めつつ、攻撃に転じる一連動作のことで、種類は上段アーマー破壊技の性質を持つ上段G&Aと下段アーマー破壊技の性質を持つ下段G&Aのふたつがある。この技は攻撃発生フレームまでガード状態が続き、上段、中段、特殊下段攻撃に対しては、上段G&A。特殊下段と下段攻撃に対しては下段G&Aで返すことができる。ただし、上段G&Aは下段攻撃に弱く、下段G&Aは中段攻撃に弱い。さらにガード状態が続いているため、技が出るまでの時間は上段G&Aなら上段投げで投げられ、下段G&Aなら下段投げで投げられてしまう。また、本来攻撃発生時間の半分までしか投げることのできないタッチ投げでも、G&Aに対しては攻撃発生の1フレーム前まで投げられてしまう。このように「打撃に対して強く、投げに弱い」というのがG&Aの特徴。他のゲームで例えるならば「当て身技」とでも思ってもらえば問題ない。

上段G&A

上段攻撃と中段攻撃に強く、上段投げ技に弱い。ただし、後述のテクニックを使えば投げに対する防御力が少し高まるため、使用頻度は高い。

下段G&A

強力な中段攻撃が多いFV2ではかなりリスキーな技といえる。姿勢を低くして技を出すため上段攻撃をかわしながら攻撃できるが、使いどころは下段攻撃を完全に読んだときだけだろう。

G&Aに関するテクニック

G&A 返しは永久に続く

G&A返し返しは前作の頃からあったが、今作からはそのG&A返し返しをさらに返し、またそれを…と要は永久にG&A返しを行えるようになっている。やり方は、G&AをG&Aで返されたら、先に出した側が自分のG&Aの硬直時間中にもう一度G&Aのコマンドを入力するだけ。後はこれの繰り返しだ。ちなみに、このG&A返しは回数を重ねる毎にダメージが上がっていく。そのため、長時間行ったあとにミスすると1発K,O,すらありうる。

G&Aの硬直中に再度G&Aコマンドを入力

G&A返しはタイミングが重要だ。ちなみに、同じ判定同士じゃないとこのG&A返しはできない。

長くやればやるほどダメージは増加していき、失敗すると大ダメージ。1発K,Oもありえる。

G&A 投げ抜け

G&Aの弱点は投げ技。この投げ技に対してはG&Aを出している最中に投げ抜けコマンドを入力すればいい。こうすることにより、G&Aを投げにきた相手の投げを抜けることができる。また、投げ抜けページで解説したIRE-GUI投げ抜けと併用すれば、さらに投げに対する防御力が高まる。ただし、相手の投げとこちらの投げ抜けコマンドがタイミング的にずれる可能性もある。あくまで保険といった感じだ。ちなみに、このG&A投げ抜けを行うとG&A返し返しができなくなるので注意が必要だ。

G&Aの硬直中に再度G&Aコマンドを入力

G&Aを読んで相手が投げにくるところで、投げ抜けコマンドを入力。

投げ抜けコマンドとタイミングが合えば投げ抜けることが可能だ。

POINT

G&A外し

G&A外しとは今作から追加された技の性質。ガード外しとは違い、その性質を持った技をG&Aに対して当てた場合にガードを崩せるようになっている。代表例はPICKYのボードスラップ、SANMANのエルボースマッシュ、BAHNの肩竜狗留など。基本的には通常のガード時と比べ、相手の硬化時間が延びるようになっているが、BAHNの肩竜狗留のようにガード時と同じ硬直差のものもある。

ボードスラップは立ちガードで防ぐとなにも変化はないが・・・

G&Aで返そうとするとガードを外されてしまう。

テックガード

テックガードの種類とその性能

テックガード（以降TG）もG&Aと同じように上段TGと下段TGの2種類がある。上段ならP+K+G、下段なら↘P+K+Gを入力するとガードモーションを取り、成功すれば相手の攻撃を単に防ぐだけでなく、コンビネーションを強制的に止めることができる。ただし、これには例外があり、TOKIOのスターライトダンサーのように1発目の技が当たってから2発目を受け付ける技に対しては作用しない。また、受付時間が存在するため、G&Aのように簡単に返すことができず、相手の攻撃にタイミングを合わせて入力しなくてはならない。受付時間は右の図の通り。上段TGはアーマーの有無によって変化し、さらに硬化時間も変化する。この硬化時間中に攻撃を受けるとすべてカウンター扱いになってしまうため、受付時間が短く硬化時間が長いということは、それだけスキが大きいということになる。そのため下段TGは使いどころが難しく、下段を返す際には下段G&Aの方が使い勝手がいい。

上段テックガード／P+K+G

下段テックガード／↘P+K+G

●上段テックガード

0　12　32

●アーマー無し

0　7　40

●下段テックガード

0　7　36

受け付け時間　硬化時間

※下段TGの受付時間はアーマーの有無に影響しない。

TG成功後にとれる行動について

TG成功時には相手の攻撃を止めるだけでなく、さらにコマンドを入力すればTGアタックとTGエスケープといった行動をとることができる。まず、TGアタックについてだが、これはTG成功後、すばやく反撃に移行するもので、パンチとキックの2種類がある。キャラクターごとに性能差はあるが、G&Aと同じような使い方ができる。詳しくは各キャラクターの技表参照のこと。次にTGエスケープ。これはTG成功後、P+K+G、または⇩P+K+Gで相手の左側面へ移動し、⇧P+K+Gで右側面へと移動する。この後は側面投げを狙っていくのがセオリーだが、攻撃発生時間の遅いS,K,O技などの狙いどころでもある。なお、TGした技の硬化時間はその技の硬化時間がそのまま残るため、硬化時間の長い技をTGすれば、その分相手が硬直する。

TGエスケープから側面投げを狙う

相手の攻撃をTGで防いだらP+K+Gでエスケープ。

そして側面投げを決める。投げ抜ける相手には打撃技を狙っていこう。

打撃で確実にダメージを与える

TG成功後にPボタンを入力。他にもKや下段の⇩K、キャラクターによっては⇦Pや⇨Pもある。

攻撃発生時間が早いので先行入力で出せば相手の技の硬化時間中に確実にヒットする。

TGを使った高等テクニック

投げと中段の2択を回避

投げ抜けのところで解説した通り、P+K+Gは投げ抜けコマンドになっている。また、このとき例の投げ抜け方法を入力しておけば、P+K+Gを入力したことになるため、TGの受付時間内に中段攻撃などの打撃を狙ってきた場合はTGエスケープを行い、投げ技を狙いにきた場合はタイミングと抜けコマンドが一致すれば投げ抜けることができる。

反撃を受けない程度の技を出し、相手の反撃を誘ってTG&投げ抜け。

打撃は受付時間内であればガードし、投げ抜けのP+K+Gで自動的にエスケープ。

投げ技はタイミングと投げ抜けコマンドが合えば抜けられる。

先行入力でガード外しをエスケープ

TGを使うときに最も重要なのが、このガード外しをエスケープするというテクニックだ。やり方は、まずTGを入力し、先行入力でTGエスケープのコマンドを入力。この後、相手のガード外し技をTG受付時間内にガードできればエスケープできる。コツは、TG受付時間内の後半部を狙っているガード外し技の攻撃発生時間に合わせ、ガードするまでの時間を稼いですばやくTGエスケープのコマンドを入力するといい。

ガード外し技に対して少し早めにTGを出しておき、TGエスケープを先行入力。

本来ガードを外されてしまうが、TGエスケープなら回避できる。

よろけ&回復

よろけの種類とその性質

FV2には大きく分けて打撃によるよろけと投げによろけの2種類がある。まずは打撃によるよろけから解説していこう。

打撃によるよろけ

打撃によるよろけはGRACEのブレードスラッシュなどの踵落し系の技によく見られるうずくまりよろけ、ランニングストレートなどがヒットしたときに見られる腹抱え込みよろけ、そしてEMIのアストロフラッシュ、またはBAHNの裏肘ヒット時に見られる仰け反りよろけの3種類がある。この内、腹抱え込みよろけと仰け反りよろけは完全無防備状態、つまりガードすることができないので様々な追い討ちが確定してしまい、大ダメージを奪われる危険性がある。うずくまりよろけの場合は、なにもしないと追い打ちを受けることになるが、後述するよろけ回復が可能なモーションのため、プレイヤーの回復次第で追い打ちを回避できる。

うずくまり

腹抱え込み

仰け反り

よろけに関する豆知識

壁投げは例外だが、基本的によろけ中は投げることができない。そのかわり、よろけ中に技をヒットさせると必ずダウンを奪うことができ、ダウン技の性質を持っていない⇩Pなどでもダウンさせられる。また、BAHNの鉄肘のようによろけ中にヒットさせると腹抱え込みよろけを誘発できる技もある。覚えておこう。

うずくまりよろけ中に特定の技をヒットさせると腹抱え込みよろけを誘発できる。BAHNの鉄肘以外にGRACEのブラックアイス、TOKIOのツイスターライト、CHARLIEのエルボーなどがある。BAHNの裏肘から鉄肘の連係は鉄肘の攻撃発生が速いため最も狙いやすい。

投げによるよろけ

一部の投げ技にもよろけさせるものがあり、基本的なものではBAHNの激弔般、下段投げである巌砕、JANE、TOKIO、PICKYの持つフェイスクラッシャー・ニーなどがある。これらの投げ技は下記のよろけ回復方法で硬化時間を軽減でき、前述のうずくまりよろけと同じ扱いになっている。また、例外としてSANMAN、JANE以外の基本投げであるウォールスローとJANEのスーパーコンボーニーランチャーなど、一部の投げ技からのコンボも回復可能。前者は回復することで、壁ダメージを回避することができ、後者は追加ダメージを回避できる。

ウォールスロー

ウォールスロー系で投げられたら、とにかく回復。

回復に成功すれば壁に当たる前に振り向くことができ、ダメージを受けずにすむ。

攻撃へのコンボ

JANEのクリンチニーグラブからスーパーコンボニーランチャーへのスイッチは・・・

この通りレバガチャで回避できる。他にもマーラーのピーナッツクラッシュや投げ抜けページで解説したふたつがある。

よろけ回復について

回復可能なよろけは、前述のうずくまりよろけと投げによるよろけの3種類、合計4種類がある。これらはレバーとボタンを入力することでよろけ状態を回復し、レバーを回す、いわゆるレバガチャとボタン連打を組み合わせた回復方法が最も早い。ただし、うずくまりよろけの後など、地上に立った状態でよろけ、まだ相手の追撃が予測できる場面で回復を行う場合は注意が必要だ。それは、よろけ時間が解けた瞬間に誤ってレバーが8方向に入ってしまったとき、ジャンプをしてしまい、相手にスキを与えてしまう可能性があるということ。こうならないためにも、ガードボタンを押しながらパンチボタンとキックボタンを連打する癖をつけておくといいだろう。なお、よろけ時間の長さは技ごとに異なるが、1入力につき硬化時間を4フレーム減らすことができる。また余談ではあるが、スタートボタンでも回復を受け付けている。

ダウン&ダウン攻撃

ダウン状態になる条件

プレイ中、キャラクターがダウンしてしまうことがある。このダウン状態になるには基本的なパターンは右記の3つ。まず、ダウンさせる性質を持った技を受けるとダウンするというものがある。これはアッパーなど、技自体にダウンさせられる性質が設定されているものを食らった場合のことを指す。残りふたつはジャンプ中、よろけ中にキャラクターが何かしらの攻撃を受けるとダウンしてしまうというものだ。また、例外としてEMIの寝状態、CHRLIEのライド中、MAHLERのストレージ・ヒールドロップの溜めモーション中に攻撃を受けてもダウンする。ちなみに、これらはよろけ状態と同じ扱いになっているため、BHANの鉄肘など一部の技を当てれば腹抱え込みよろけを誘発できるということを覚えておこう。この他、投げ技によるダウン、EMIのテイルガンナーのように技を出して自ら状態になる技もある。

ジャンプ中

ジャンプ中、またはそれに似た状態の相手に何かしらの技を当てた場合。

ダウン技

ダウンさせる性質を持った技をヒットさせた場合。

よろけ中

左ページで解説した通り、よろけ中に技を当てた場合は……

ダウン技の性質を持っていなくてもダウンをしてしまう。

ダウン状態の種類

ダウン状態にもいくつか種類があり、それぞれダウンを奪われたときによって変化する。ダウン状態の種類は4種類。ここでは、そのダウン状態について考察しよう。

仰むけ

足相手側

最も多いダウンがこの仰むけ足相手側という状態。特に注意する点もなく、後述する起き上がり行動にはなにも影響しない。ちなみに、SANMANの持つジャイアントスイング、MAHLERのデッドマン・フェイスクラッシャーのふたつのダウン投げは、この状態を投げる技である。

頭相手側

背後から攻撃を受けたときやSANMANのレッグスローでダウンを奪われたときになる。このダウン状態で後転を行うと相手方向に移動してしまうため、本来の後転の意味を持たなくなる。ちなみに、SANMANのダウン投げであるマックストリップはこの状態を投げることができる。

うつ伏せ

足相手側

背後から叩きつけ系の攻撃を受けたときやEMIがテイルガンナーを出した後になるダウン状態。うつ伏せは足相手側に限らず、起き上がり行動の動きが変化し、後転を行うと相手方向に移動してしまう。なお、SANMANはここからドラッグ・デスペラードで投げることが可能だ。

頭相手側

ジャンプ攻撃のフレアキック、またはランニングストレートなど、腹抱え込みよろけになる技の後、追い討ちを加えないとこのダウン状態になる。起き上がり行動が変化し、そのひとつであるヘッドスプリングができなくなってしまう。詳しくは起き上がりのページを参照してほしい。

ダウン攻撃

ダウンした相手はバウンドを除いて、攻撃を加えることができない。そこで、完全なダウン状態の相手にダメージを与えたい場合はダウン攻撃を使っていく。ダウン攻撃には⇩Kで出すことのできる小ダウン攻撃と⇧Pで出すことができる大ダウン攻撃の2種類があり、小ダウン攻撃に関してはキャラクター固有の技もある。このふたつの性能を比較してみると、まず小ダウン攻撃は攻撃発生が早いため、ヒットさせやすく、失敗時のスキが少ない。その分ダメージが低く設定されている。それとは逆に大ダウン攻撃はダメージが高いかわりに、攻撃発生時間が遅く、失敗時の隙が大きい。この失敗時についてだが、これは大ダウン攻撃を当てられなかった場合に失敗モーションに移行し、硬化時間が発生するようになっている。この失敗モーション中は立ち状態と判断されているので上段投げで投げることが可能だ。ただし、CHARLIEの場合は例外で、失敗モーション中には投げられ判定がなく、失敗モーションに移行する前の8フレームしか投げることができない。そのため、CHARLIEに限ったことではないが、投げは投げ抜けされる恐れもあるため、確実にダメージを奪いたいのならダメージの高い打撃を当てにいった方がいいだろう。なお、前作可能だった失敗モーション回復はTOKIOとSANMANの2キャラクターのみ可能となっている。

小ダウン攻撃

威力は低いが当てやすい。ちなみに⇩Kのダウン攻撃は背中向き状態からでも出すことが可能だ。

大ダウン攻撃

一度ジャンプしてから出すため、ヒットするまでの時間が長い。その分、威力は高くなっている。

大ダウン失敗時はスキが大きい

相手をダウンさせ、大ダウン攻撃を試みる。これを相手にかわされた場合は

失敗モーションに移行し、硬化時間が発生。大ダウンは確実にヒットする場面以外は使わない方がいいだろう。

起き上がり

ダウン硬化時間について

ダウンした後、相手のダウン攻撃を回避するために、起き上がり動作を入力しなくてはならない。起き上がりの操作方法は右の図の通り。各種起き上がり行動の解説は後述するのでそちらを参照してもらい、ここではまず、ダウン硬化時間について解説しよう。ダウン硬化時間とはダウンした際に必ず発生する硬化時間のことで、この時間が過ぎないと起き上がり行動に移ることができない。また、このダウン硬直はダウンさせられた攻撃によって時間が異なる。これらは、よろけ回復を行う要領でダウン時間を短縮でき、すばやく起き上がり行動に移ることができる。ちなみに、このとき使うボタンは起き上がり行動がなにも割り振られていないKボタンかGボタンを使用するといいだろう。ただし、回復できるダウン硬直は投げ技によるダウンのみ。打撃によるダウンは回復できないのだ。そのため、ダウン攻撃が決まる打撃に対しては、回復しようがしまいが必ず食らってしまい、回避するには後述する空中受け身と地上受け身でダウンを回避するか、その打撃自体を回避するしかない。

起き上がり行動の性質

起き上がり行動の種類は、その場起き、ヘッドスプリング、横転、後転の4種類。これらは前ページで解説したダウン状態によってモーションが変化するものがあり、相手が側面に位置した場合、コマンドが変化するものもある。これら起き上がり行動の受け付けは前述のダウン硬化時間が過ぎ、完全ダウン状態になってから。この完全ダウン状態は40フレーム間持続するため、40フレームの内どこで起き上がり行動をとるかによって起き上がるタイミングを変化させることができる。これは状況（JANEのトルネードパンチを起き上がりに重ねられるなど）によってはとても重要なことなので覚えておこう。なお、起き上がり行動をなにも入力せずに40フレームが過ぎた場合、その場起きで自動的に起き上がるようになっている。

その場起き上がり

なにも入力しない

ダウンしてから他の起き上がり行動を入力しない、またはダウン硬直回復後GorKボタンを押すことでその場起きになる。これといった使い道はないが、起き上がるまでの時間が早いので、お互いがダウン状態になる技（MAHLERのブレンバスターなど）の後に行えば相手にアドバンテージを取られずにすむ。ちなみに、うつ伏せ状態からのその場起きは通常のものより起き上がるまでの時間が遅くなる。

ヘッドスプリング

Pボタン

主にダウン攻撃を避けるために使用するのだが、後述する後転の方がその性能は高く、通常の起き上がりとして使ってもモーションが大きいため、相手に技を重ねられやすい。そのため、使い道がまったくない起き上がり行動と言える。ちなみに、相手頭側のダウン状態のときは起き上がりモーションが逆になり、うつ伏せ状態のときはヘッドスプリングが出ずにその場起きになってしまう。

横転

レバー⇧or⇩

この横転はレバーの方向で移動する方向を決めることができ、主に壁を背にしてしまった状況などを脱出するために使用する。画面奥へ移動したいときは、レバーを⇧へ、手前に移動したいときは⇩へ入力すればいい。ただし、相手が側面に位置した場合は例外。コマンドが⇧or⇩から⇦or⇨に変わり、左右に移動してしまうため、本来の横転の意味を持たなくなる。ちなみに、うつ伏せ状態からの横転は通常のものより早く起き上がることができる。

仰向け
0 51 60

うつ伏せ
0 42 50

後転

⇦を入力

コマンドは「⇦を入力」と記してあるが、厳密に言うと仰むけ状態のときはダウンしたキャラクターの頭側にレバーを入力し、うつ伏せ状態のときは足側に入力しなくてはならない。この後転の基本的な使い方は相手との間合いを離し、起き攻めをさせないことだ。ただし、壁を背にした状況では壁にひっかかり間合いを離すことができず、ダウン状態(仰むけ相手頭側、うつ伏せ相手足側)によっては相手方向に転がってしまう。

仰向け
0 36 40

うつ伏せ
0 31 40

起き上がりの攻防について

キャンセルフレーム

FVシリーズには起き上がり攻撃がない。そのため、ダウンを奪われると相手に完全な**2**択を迫られることになる。しかし、今まで紹介してきた各種起き上がり行動にはキャンセルフレーム(各種起き上がり行動の図参照)というものが存在し、それを利用することによって相手が起き上がりに重ねてきた技をつぶせる可能性がある。利用方法は右の写真の通り、起き上がりモーションをキャンセルしてすばやく技を出し、起き上がり攻撃的な使い方をする。ちなみに、その場起き、横転、後転の**3**つの起き上がり行動後はしゃがみ状態となっているため、技を出す際に立ち途中攻撃を出すことが可能だ。

起き上がりモーションを技でキャンセル

相手が起き上がりに技を重ねてきた場合

起き上がりをキャンセルしてすばやい技を出せば、重ねてきた技をつぶせる可能性がある。

起き上がりの攻防は読み合い

前述の起き上がりモーションキャンセルから技を出すことによって、相手は技を重ねるタイミングを変え、その技をつぶしにくる可能性が高い。この場合は正規の起き上がりモーションで起き上がることによって、相手のタイミング次第ではあるが、その重ねてきた技をスカすことができる。起き上がりモーション中は無敵のためだ。当然、この後は反撃に移っていく。しかし、起き上がりモーションをキャンセルして技を出してもつぶされ、正規の起き上がりモーションで起き上がっても攻撃が当たってしまうタイミングは存在する。こういった場合には各種起き上がり行動を使い分けるといい。起き上がり行動の全体フレーム数はそれぞれに差があり、使い分けることによって相手は技を重ねる確実なタイミングを失うはずだ。とはいえ、起き上がり時の攻防は読み合い。当然、ガードや**G&A**、**TG**といった防御手段も重要となってくる。

無敵時間で技をスカす

上記のタイミングで技を出しておき、相手がそれをつぶしにくるときは、

キャンセルなしで起き上がる。相手のタイミング次第だが、無敵時間に技がくるので攻撃が当たらない。

ガードに徹すると下段投げを食らう

起き上がりは読み合い。当然ガードに徹することも重要。この場合は投げ技に注意すること。

しゃがみ状態になっている起き上がりモーション終了後は下段投げが決まるタイミングがある。

空中受け身

空中受け身の概念

空中受け身とは特定の攻撃を受け、空中に浮かされた後、または投げ技で壁に衝突した後に空中で体制を立て直す特殊動作のことだ。受け身はレバーニュートラルでP+K+Gというコマンドが基本となっているが、レバーを入れることでその入力した方向に移動できる。例えば、上に入れれば滞空時間が長くなり、下に入れればすぐに着地しようとする。また、浮きに対する力の方向と受け身コマンドのレバー方向によって受け身の効果が微妙に変化する。つまり、浮きの上昇中であれば上方向に力が働いているため、⇧P+K+Gとレバーを上に入力したときの軌道が大きくなり、逆に下降中に入力すればほとんど上に上がらない。

浮かせ技であるアッパーを食らい……

その浮きの上昇中に上方受け身をとると上方向に大きく軌道を変える。

浮きの下降中であれば下方受け身ですばやく着地することが可能だ。

空中受け身の必要性

空中受け身を行うことでどんなメリットが生まれるのだろうか？まず、ダウン時に加算されるダウンダメージ、壁衝突時に加算される壁ダメージを回避できる。これは非常に大きく、さらにFV2からは無敵時間がついているので、空中受け身の使い方次第で空中コンボの回避、さらには反撃に移ることも可能だ。

無敵時間について

無敵時間の仕組みを解説していこう。無敵時間は受け身を入力した瞬間から発生し、13フレームの間持続する。当然、これを利用すれば相手が空中コンボを決めるために出してきた技を回避できる。ただし、この無敵状態は時間が残っていたとしても着地すると消えてしまう。そのため、無敵を利用するときには着地までの時間が早い⇩P+K+Gを使わない方がいいだろう。

無敵時間で追撃をかわす。コツは相手の攻撃を引きつけてから受け身を入力ことだ。

受け身からの反撃

空中受け身後は大ジャンプ中、または大ジャンプ着地際の攻撃を出すことができ、空中コンボを狙ってくる相手に反撃することが可能。ただし、その反撃の善し悪しは浮かされた技、相手の追撃に使用してくる技など、様々な状況によって変化する。ちなみに、ジャンプの高さ＝受け身後の高さが足りない場合は、一部の技を除きジャンプ攻撃が出せなくなるので注意しよう。

(上)受け身後は大ジャンプ時とほとんど同じ状態。ここから…
(下)大ジャンプ攻撃を出して、反撃技として使うことができる。

着地時のスキについて

0 2 30
無防備状態
ガード受け付け時間

受け身を取った後に何も行動を起こさずに着地した場合、10フレームの硬化時間がある。この10フレームの内、始めの2フレームは完全に無防備時間となっており、この時間内に攻撃を受けた場合はガードすることができない。さらに、その2フレームが過ぎた後の残り8フレームの間は、ガードを受けつけてくれるものの、よろけ状態と似た扱いになっているため、攻撃を受けるとダウン状態に陥る。そのため、ここに中段、または下段を重ねられると非常に厳しい。この硬化時間を注意しなければならないのは、浮きの下降中にとる⇩P+K+G。この受け身は、すばやく着地できるかわりに一部の技を除いてジャンプ攻撃を出すことができない。

着地した瞬間の2フレームはガード不能状態。この時間を狙って攻撃するのは難しいが・・・

上手く当てると、相手はガードできない。ちなみに、この無防備状態とよろけ状態はバンの鉄肘などで腹抱え込みよろけを誘発できる。

POINT 空中受け身ができないやられモーション

ここで紹介した空中受け身はすべてのダウンを回避できるというわけではなく、BAHNの根性肘による側面吹っ飛び、TOKIOのロールキックなど回転系の技によるきりもみ、さらに下段G&Aによるダウンは受け身を取ることができない。ただし、これらのダウンも壁にヒットすることでやられモーションが変化し、この場合は受け身可能となる。覚えておこう。

BAHNの根性肘、JANEのパワーフックなどがヒットしたときに生じる。

回転系の攻撃であるRAXELのデススピンキックなどによるやられ。

下段G&Aを始めとし、TOKIOのロースピンキックなどの下段足払い系は大抵このやられ。

地上受け身

地上受け身について

地上受け身は今作から新しく追加されたシステム。空中受け身とは違い着地際でP+K+Gを入力することでダウンを回避でき、ダウンダメージの回避はもちろん、バウンドコンボの回避をも行える。種類はその場、横転、後転の3種類。横転に関してはレバーを⇧に入力することで画面奥へ、⇩で手前に移動する。ちなみに後転は、背後からダウンさせられるとキャラクターの向きが違うためコマンドが⇨P+K+Gと逆になり、相手の方向へと転がってしまう。覚えておこう。

その場受け身	横転受け身	後転受け身
P+K+G	⇧or⇩P+K+G	⇦P+K+G

POINT 投げに対する受け身

地上受け身はTOKIOのグランドアクセルやSANMANのバックボーンクラックなど、手を離して投げ飛ばす投げ技に対しても有効だ。受け身を取ることで、ダウン回避と同時に投げによるダメージを軽減できるものがある。

SANMANのバックボーンクラックで投げられた後、着地の瞬間に受け身コマンドを入力。

受け身に成功すれば本来受けるダメージ50を42に軽減できる上、起き攻めを回避できる。

受け身中の判定

地上受け身のモーション中は無敵時間があり、後は前述の空中受け身のスキで解説した無防備時間とガード受け付けよろけ時間の3種類の状態によって構成されている。受け身をとる側も攻める側も、ここで解説する地上受け身の弱点を知り、対戦で役立ててほしい。

●全体フレームについて

まずは、全体フレームについて解説しておこう。これは右記の表の通りで、受け身を行ってから各受け身のフレーム数まで、一切行動を起こすことができない。また、その数字の大きさがスキの大きさにつながるため、横転が最も性能のいい受け身というのが分かる。

●その場／40フレーム　●横転／35フレーム　●後転／41フレーム

一切ガードを受けつけない

各受け身の30フレーム目には無防備時間が発生する。また、横転と後転のふたつの受け身はそのスキに加え、受け身終了フレームにも無防備時間が存在する。ちなみに、このときのキャラクターの状態は前者がよろけ状態、後者はしゃがみ状態となっている。

横転の35フレーム目、または後転の41フレーム目の無防備時間には投げられ判定が存在する。

さらにしゃがみ状態なのでタイミングがあえば下段投げが確定する。

無敵時間	無防備時間	ガード受け付けよろけ時間

小ダウン攻撃には弱い

無敵時間は29フレーム持続し、この時間内なら通常の攻撃を受けることはない。だが、ダウン攻撃だけは例外。空中受け身不可のきりもみやられ後など、地上受け身を取る前にダウン攻撃を出されていた場合は食らってしまうことがある。EMIのレグルスからの小ダウン攻撃などがそれに当たる。

EMIのレグルスを食らった後は受け身をとっても小ダウン攻撃は確定。

ガード失敗時はダウンする

各受け身の31フレーム目からその場受け身は受け身終了フレームまで、横転、または後転の場合それの1フレーム前まで、このガード受けつけよろけ時間状態が続く。無防備時間を狙うのは非常に難しいが、この時間内に中段と下段の2択を迫るぐらいならば容易なこと。攻めを維持するという意味でも、常に技を重ねておきたい。

地上受け身できないモーションとバウンドについて

POINT 地上受け身できないモーションとバウンドについて

受け身不可

仰向け叩きつけダウン。ダウン中の足に当たり判定があるため、コンボを決められる。

うつ伏せ叩きつけダウン。このやられになる技を背後から当てると仰むけ叩きつけダウンになる。

受け身が難しいバウンドやられ

キャラクターがダウンになる状況で一部の叩きつけ系の技を受けるとバウンドする。

このモーション中は強力なコンボを狙らわれるので、確実に受け身を取れるようにしておきたい。

SANMANのエルボースマッシュやBAHNの超仏苦などに見られる叩きつけ系のやられモーションは地上受け身不可。なお、前者のやられモーション中は当たり判定があるため、コンボを決めることができる。また、その叩きつけ系の一部の技はキャラクターがダウンする状況、つまり空中にいるときやよろけモーション中に当てることでバウンドやられ（写真参照）を誘発させることができ、このモーション中も当たり判定があるためコンボを決めることが可能だ。ただし、このやられモーションは地上受け身で回避される可能性があるため、コンボが確定するわけではない。詳しくはキャラクター攻略ページで紹介しているコンボを参照して欲しい。

硬化時間減算システム

硬化時間減算システムとは

FV2にはいろいろな技を使わせたいという開発者の気持ちが「S.S.S」というシステムとして盛り込まれている。実際にどういうシステムか簡単に説明すると、「1ラウンド中、相手が出し、ガードした技を過去16回で検索し、その中でガードした数だけ、自分のガード硬化時間が短くなる」といったものだ。実際に例を挙げよう、例えば、BAHNの鉄肘を出したとする。この時、過去16回の相手にガードされた技をコンピュータが確認。そして、その中に鉄肘があれば、その数分だけ相手の硬化時間が減る。例えば、図1のような状況なら、他の技が入ったことで、鉄肘は2回と判断される。そのため、硬直の減算は行われない。また、この硬化時間の減算を止める、または直したい場合は、違う技をガードさせ、過去16回の内容を変更して、鉄肘を追い出せばいい。端的に言えば、強力な技でも、数回ガードされてしまえば、自分が有利になるといったシステムなわけだ。このシステムのおかげで、普段反撃のできなかった技が反撃できるようになったり、一部のコンビネーション技によっては強制ガードが解かれるため、G&A、またはTGで割り込めるようになる。また、戦術的にも1ラウンド中の技使用ペースの配分を考えないといけないなど、いろいろなところで試合に影響を及ぼしている。

同じ攻撃を出し続けると硬直差が広がる

返し技の存在しない強力な攻撃でも、繰り返し出してくれれば硬直差が変化する。

相手の硬化時間が伸びるわけではなく、自分の硬化が短くなる。迅速な判断が反撃のカギを握る。

【図1】

鉄肘　　鉄肘　他の技

硬化時間の変化について

では、S.S.Sは何回目から影響するのか？これは過去16回のデータ内に3回以上入った瞬間から起きるようになっている。つまり、2回までならS.S.Sの影響は受けないということだ。次に、S.S.Sによって生じた硬直時間差はどのように算出されているのか？これはガードさせたときの性質によって変化する。まず、なにも性質を持っていない、普通の攻撃は3回ガードされると影響を受け、回数×1フレーム分ずつ上乗せされていき、最大6フレームまで相手の硬化時間が減算される。ガード外し、またはG&A外しの性質をもっていた場合、同じように3回ガードされて初めて影響を受けるが、回数×2フレーム分ずつ上乗せされていき、最大12フレームまで減算される。ただし、S.S.Sの影響で、硬化時間が8フレームを下回った場合は、それ以下にならないように設定されている。それ以外にもいくつか例外があるが、基本的にはこの計算でも問題ないだろう。

ガード外し攻撃の硬直減算率は非常に高い

ガード後、自分を有利にできるはずのハリケーンパンチも5回も使っていれば、

相手の回復が極端に早くなる。MAHLERが硬化しているのに、JANEはすでに回復している。

無特性

3回から影響　1ずつ増える　最大6フレームまで

●BAHNの鉄肘（⇨P）の場合

1	2	3	4	5	6	7以降
-3	-3	-6	-7	-8	-9	-9

ガード外し、G&A外し

3回から影響　2ずつ増える　最大12フレームまで

●BAHNの傍蹴（K+G）の場合

1	2	3	4	5	6	7以降
0	0	-6	-8	-10	-12	-12

ダメージ計算

アーマー補正

計算式

●アーマー有り
ヒットさせた技の威力×0.75=A
●アーマー無し
ヒットさせた技の威力×1.25=A

※ダメージ計算によって算出された数値の小数点以下は繰り上げる。

まず、相手のアーマーの有無によってヒットさせた技のダメージが変化する。その計算式は右記の通りで、アーマーがある場合はヒットさせた技の威力×0.75。アーマーがない場合はヒットさせた技の威力×1.25で計算される。ここで、算出された数値をAとし、さらに後述するキャラクターの状態による計算が加わってくる。なお、アーマー補正が有効になるときは、上段アーマーがあるときに上中段攻撃を食らう。下段攻撃なら下段アーマーがあるときとなっている。アーマーがない場合には大ダメージを受けることになる。

状態別のダメージ計算

上記の計算方式で数値Aが算出されたら、次は技がヒットしたときの相手の状態によるダメージ計算を行う。この相手の状態によるヒット状況にはノーマルヒット、カウンターヒット、硬化カウンターヒット、空中補正、そして残り体力の少ない状況で、ある条件を満たして技を受けた場合に生じる、K.O.補正というものがある。これら各状況別の計算方式で算出された数値が最終的に相手の体力ゲージを減らすダメージとなる。それぞれを解説していこう。

ノーマルヒット

キャラクターがノーガード状態。つまり、何も行動をおこしていないときに技がヒットした場合は、A×1.0となる。アーマー補正による計算で算出された、数値がそのままダメージとして算出されるということだ。

A×1.0=ダメージ

カウンターヒット

カウンターは相手の技をこちらの技でつぶした場合。または、技と技がぶつかり合い、その技の威力が相手の技の威力より上回った場合に起きる。このときの計算式はA+(相手の技の威力×0.5)となり、カウンターをとった相手の技の威力が高ければ高いほどダメージが上昇する。

A+(相手の技の威力×0.5)=ダメージ

CHRLIEのスイング・チャーリーはボタンをホールドし溜めることによって威力が最大60になる。

これをBAHNの鉄山靠で深くヒットさせれば、膨大なダメージとなり、相手の体力ゲージの3分の1は奪える。

●カウンターヒット時のメリット●

カウンターで技をヒットさせると威力が上昇することに加え、技ごとに様々なメリットが生じる。それは以下の通り。浮かせ技の浮かす力が強くなる。つまり、空中にいる相手に対しての追い打ちを行いやすくなる。吹っ飛ばし系の技の吹き飛ばす力が強くなる。吹き飛ばすスピードが上がるため、壁にヒットする確率が増え、後述する壁ダメージが望める。相手のやられモーションが変化し、コンボが狙えるようになる。(BAHNの鋼肘、GRACEのブラックアイスなど) 普段連続にならない連係技が連続技になる(HONEYのローレッグビート、ダブルクロス・スラッシュなど)。また、これら以外にも相手の硬化時間が変化し、有利な状況を作り出せないしゃがみパンチで主導権を握れるなど、目に見えない部分でカウンターをとった側に有利な条件がプラスされる。

硬化カウンター

技を出し終えた後に生じる硬化時間。このときに技を当てると硬化カウンターとなり、カウンターヒット同様、相手の技の威力によってダメージが変わってくる。計算式はA+(相手の技の威力×0.125)となり、カウンターヒットよりダメージは劣るもののノーマルヒットよりも高くなる。当然、このダメージ上昇の影響によって連続になる技もある。

A+(相手の技の威力×0.125)=ダメージ

空中補正

キャラクターがアッパーなどを受け、空中に浮いた後の状況などに攻撃を当てると、通常立ち状態で与えられるダメージとは異なる、A×0.75という計算式でダメージが算出される。ただし、キャラクターがなにかしらの行動を起こせる状態、つまりジャンプ状態や空中受け身後ではダメージは補正されず、通常の立ち状態のときと同じダメージ計算が行われる。

A×0.75=ダメージ

トルネードパンチを空中で食らったときのダメージの違い

空中受け身をとらずに、そのまま食らった場合と空中受け身を行った後に食らったのでは受けるダメージが明らかに違う。受け身をとることによって得られるメリットもあれば、デメリットもあるということだ。

K.O.補正

上記の計算によって算出されたダメージが16以下になる技を当てたときに、相手の体力がそのダメージより少ない場合(残り体力が1のときは除く)は、ダメージ補正がかかり、そのダメージは『残り体力-1』となる。つまり、この条件を満たすと必ず体力が1残り、K.O.できないようになる。

追加ダメージ

床、または壁に当たる前に食らった最後の攻撃のダメージ×0.25

キャラクターがダウンして床に当たった場合、または壁に当たった場合は上記の計算式で算出されたダメージに、さらに細かいダメージが加算される。計算式は床、または壁に当たる前に食らった最後の攻撃のダメージ×0.25となり、ここで算出されたダメージが追加される。ただし、床ダメージ、壁ダメージ共にこのダメージが加算される状況、されない状況など様々な特例がある。それぞれの追加ダメージの詳細を解説していこう。

●壁ダメージ 地上で連続技を受けて壁に衝突した場合、または空中補正がかかる状況のときに空中コンボを決められた場合は壁ダメージが加算されない。つまり、前者はTOKIOのライトニングアローなど地上でつながる連続技を受けて壁に衝突した場合は壁ダメージを受けないということ。後者は空中でキャラクターが何も行動を起こせない状態(やられモーション中)に追い打ちを受け、壁に衝突しても壁ダメージは加算されないということだ。なお、この壁ダメージは最大でも30となっている。また、その壁ダメージで相手の体力ゲージを0にすることができても、K.O.できないように設定されている。

●床ダメージ 壁ダメージが加算された後に地上にダウンしても床ダメージは加算されない。また、壁ダメージ同様、床ダメージではK.O.できないように設定されている。

連勝記録によるダメ男とS.K.O.の変化

連勝数によるダメ男の変化

BEAT BY 0〜2

BEAT BY 3〜5

BEAT BY 6〜8

BEAT BY 9〜11

BEAT BY 12〜14

BEAT BY 15〜17

BEAT BY 18〜20

BEAT BY 21〜23

BEAT BY 24〜68 70〜76 78〜

BEAT BY 69

BEAT BY 77

23連勝までは3勝ごとにポーズが変化していく。そして、24〜68連勝、70〜76連勝、78連勝以降はポーズが固定され、この最後のポーズの間である69連勝目と77連勝目は、限定のポーズをとってくれる。

連勝数によるS.K.Oグラフィックの変化

S.K.Oのパターンは B,Mステージ限定を除いて5種類。この5種類のグラフィックがループし、ダメ男の連勝数と比例して変化していく。ただし、2周目(15連勝)以降のSMALL METEORITEのグラフィックは3勝の間続き、19連勝目からまた繰り返しグラフィックが変化していく。

SMALL METEORITE

SUPER K.O.

BEAT BY 0〜2

LARGE METEORITE

SUPER K.O.

BEAT BY 3〜5

HURRICANE

SUPER K.O.

BEAT BY 6〜8

DINOSAUR

SUPER K.O.

BEAT BY 9〜11

ROKET

SUPER K.O.

BEAT BY 12〜14

THUNDER

SUPER K.O.

B.M.ステージ限定

TACTICS

FV基礎知識
システム第2部

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

FV2における基本戦術構築論

ファイティングバイパーズ2(以降FV2)はバーチャファイターシリーズに酷似したゲームと思われがちだ。だが、実際にはFV2での「攻めの流れ」や、流れを作っていく個々の要素についてもかなり異なっている。そこでここからは、FV2での基本戦術構築論を述べていく。すべてを把握し、対戦で勝利するための糧にして欲しい。

FV2の闘いはこう流れる

まずは「攻めの流れ」がどう動くかを覚えてほしい。FV2では、受け身の存在から「攻め」の流れは下のようなフローチャートのようになる。それぞれを簡単に説明していこう。まずは開幕。これはラウンドがスタートする瞬間のことだ。開幕は「GO!」の合図から攻撃が出せるようになる。つまり完全な五分状態だ。ここで先手をとった方がそのまま攻撃手段による攻めを展開できる。これに対し、先手をとられた側は防御手段を駆使し、反撃のチャンスをうかがう。このせめぎあいが「攻防」だ。「攻防」の間、攻め側は相手をダウンまたは浮かせ技を当てることに徹底する。これは「起き攻め」と「受け身攻め」が有利になるためだ。相手をダウン、または浮かせることができたら、相手の状況を確認する。ここで相手が受け身をとるか、とらないかで攻め方が変化する。ダウンさせた場合、基本的には起き攻めを狙うが、FV2には地上受け身があるので、受け身をとった場合はその受け身に対応した攻め方に変更する必要がある。浮かせ技も同様に、基本的には空中コンボを狙いたいところだが、空中受け身があるので、これも受け身に対応した攻撃を行う必要性がある。この二つの「受け身攻め」はFV2では勝率に関わるもっとも重要な項目となる。基本的な受け身攻めについては40ページで説明してあるので、しっかりと覚えてほしい。この「受け身攻め」、「起き攻め」のどちらか攻めの流れは「攻撃手段による攻め」に戻る。これをKO、または時間切れになるまで繰り返すのだ。

スタート時は先手を取るチャンス。キャラクターによってはしゃがんでいた方が先手を取りやすい場合もある。

相手を浮かせることは自分をかなり有利にする行為と思っていい。攻めのすべてはダウンまたは浮かせ技につなげるべきだ。

相手の受け身際を攻める。地上・空中の2つの受け身があるが、どれも対応策はある。

相手の起き上がりを攻めるのも非常に重要だ。

図解

開幕 → A 攻撃手段を使った攻め(攻防)

攻撃手段を使った攻め(攻防) → ダウンした → 起き攻め → (攻撃手段を使った攻め(攻防)へ戻る)

ダウンした → 受け身をとられた → 受け身攻め → Aへ

攻撃手段を使った攻め(攻防) → 相手が浮いた → 空中コンボ → ダウンする → 起き攻め

空中コンボ → 受け身をとられた

FV2の攻防を考える

流れの次は「攻防」について見てみよう。「攻防」とは、相手の体力を奪うことが目的の「攻撃手段」と、攻撃から身を守るための「防御手段」とのぶつかり合いのこと。まず、**FV2**で登場する攻撃手段から把握したい。**FV2**には「打撃」と「投げ技」と「**G&A**」の三つの「攻撃手段」がある。それぞれの性質を再確認しておこう。まず、「打撃」は中・近距離などで、相手が何をしてくるかわからないような場面で使い、打撃による効果で相手の行動を推測し、今後、闘いがどう流れるかをつかむための足がかりとする。このほか、技の性質を利用し、相手を押さえつけるときに使う。つまり、「打撃」は牽制と威圧を行う試合の中心にいるコントロール役のようなものと言える。次に「投げ技」。これは相手のガードを崩す攻撃、そして相手をダウン状態にする攻撃と認識しておこう。最後に「**G&A**」。これは単に「打撃」の威圧に対する反撃手段、または「アーマーを破壊する手段」とだけ思って欲しい。続いて「防御手段」も同じように説明していこう。**FV2**の防御手段は「上・下段ガード」と「**G&A**」と「**TG**」だ。バックステップなどで間合いをとるという選択肢もあるが、ここでは無視する。まず、「ガード」。「ガード」には上段と下段があるが、どちらも相手の「打撃」や「**G&A**」を防ぐために存在する。**2**種類の使い分けに関しては**24**ページを参照してほしい。「**G&A**」は攻撃手段でも紹介したが、実際には防御能力があるので、防御の手段ともいえる。だが、概念的には変わらず、反撃の手段であることに変わりない。最後の「**TG**」。これに関しては「高難度な**G&A**」と解釈していい。「**TG**」と「**G&A**」の最大の違いは、成功後の選択肢の幅にある。闘いの幅を持たせたいなら、自ずと「**TG**」の方を使うようになるだろう。また、**RAXEL**のダブルクリムゾン・ディッグを回避するためなど、相手の技によっては「**TG**」でなければ回避できない技もある。そういった特例に対してだけは確実に使えるようになっておきたい。

打撃は試合のコントロール役。これが攻めの流れを作る。

相手の攻めの流れをカットする「**G&A**」。

打撃を無にするガード。ただし、投げ技には非常に弱い。

「**TG**」は技によっては唯一の回避方法となる。

FV2における基本戦術構築論

攻撃手段と防御手段の相対関係を知る

さて、次に「攻撃手段」と「防御手段」との相対関係を理解しよう。まとめると右の図**1**のようになる。簡単に説明していこう。まず「打撃」は完全にガードされるとダメージを与えられない。そういう点から「ガード」に弱いといえる。だが、図**1**にも記してある通り、攻撃判定で揺さぶることで、「ガード」を崩すこともできる。そのため、一方的に弱いというわけではない。「**G&A**」も一方的に強そうだが、実際には攻撃判定を揺さぶられるとあっという間に崩れる。これらのことから「打撃」は完全に弱いという対象を持っていないことがわかる。次に「ガード」。「ガード」は「**G&A**」などに圧倒的に強い。この理由はガード後の硬化時間に反撃ができることに起因している。だが、そんな「ガード」も「投げ技」には一方的に弱いという欠点を持っている。その「投げ技」は「ガード」や「**G&A**」に対しては強いが「打撃」には弱い。これは「打撃」を出されていると基本的には投げられないことに起因している。この相対関係から、もっとも優位に立っている「打撃」をうまく組み合わせて攻めていくことが、**FV2**の攻めの中でもっとも重要なことだと分かるはずだ。では実際に打撃を中心に自分のキャラクターの攻めをどうつくるか解説していこう。

図解

打撃 ①→ GUARD
GUARD ②→ 打撃
打撃 ③→ G&A または TG
G&A または TG ④→ 打撃
投げ技 ⑤→ GUARD
投げ技 ⑥→ G&A または TG
打撃 ⑦→ 投げ技
G&A または TG ⑧→ GUARD

① 攻撃判定でガードを揺さぶる
② 打撃を無力化する
③ 攻撃判定で**G&A**をつぶせる
④ 打撃をはじき返す
⑤ ガードを無力化する
⑥ **G&A**、**TG**を無力化する
⑦ 打撃を出されると成立しない
⑧ ガード後に反撃確定

打撃を効率よくつなげるには？

「攻め」の中核をなす打撃技はどうつないでいくべきか？とりあえず、相手が何を出すか分からない中間距離でのことを考えても仕方がないので、相手に何らかの打撃を押しつけ、その後の状況で次の行動を模索していくことにしよう。相手に押しつける技は当たりの強い中段攻撃が好ましい。うまく打撃を押しつけることができたら、自分の状況を見る。このときの状況にはフレーム的な有利・五分・不利の3種類しかない。この3種類の状態から相手がどう反応してくるかを考え、ダウンか浮かせにつなげていくようにすればいい。例を挙げよう。とりあえず中段攻撃で相手を止め、相手よりも自分が有利になったとする。ここで、相手の思考は図1のように「反撃に転じる」か、「守りに入る」のどちらかになる。その後の行動も図のような内容になる。相手が守りに入った場合は非常に簡単で、投げ技を狙えばいい。反撃にきた場合は、反撃の種類による。G&Aならば投げ技で対応できるが、相手が不利な状態で暴れるような性格の持ち主なら、打撃で反撃にくるとみて間違いない。そういう相手には、相手の出す打撃の攻撃発生時間を上回る打撃を出してねじ伏せるのが理想的だ。相手の打撃をG&Aしてもいいのだが、打撃で止めることに成功すれば、同じような状況のときに今度は守りに入るようになる。そのため、今度は投げ技が狙いやすくなるなど、流れをつかみやすくなるので、打撃で止めるほうが勝率を高めてくれるはずだ。

フローチャート

自分が有利・五分のとき

自分が有利
打撃の押しつけ

相手の思考
反撃にくる
守りに入る

相手の行動予測
打撃で反撃
G&A
ガード

こちらの対応
攻撃発生の早い打撃で対応
投げ技で対応

打撃での三つ巴

打撃で止める際に注意したいのが、相手の最速の中段・特殊中段攻撃は自分の持つ技と比べてどれくらい差があるのかだ。どのキャラクターもだいたい12〜15フレームで収まっているが、意外に差が激しい。仮にBAHNとJANEで対比してみる。BAHN側が有利、または五分では、中段攻撃の遅いJANE側は中段攻撃が出せないことがわかる。では、JANEはここでG&Aでの反撃しかないのか？いや、まだ手が残されている。ここで登場するのが、攻撃発生時間で上回っているジャブなどの攻撃だ。これならほぼ確実につぶすことができる。反撃に転じるならこの選択肢になるが、ジャブ系統の攻撃は中段攻撃と異なり、ジャブ系統を回避してくる攻撃、いわゆる上段スカしの能力を持った技群に弱い。主だった例ではアッパーやローキックなどだ。相手にジャブ系統の攻撃を出すのが読まれてしまうと、これらの攻撃でつぶされることになる。だが、逆に上段すかし攻撃は、攻撃発生時間が遅く、今度は相手に最速の中段攻撃でつぶされる可能性が出てくるので、ある意味リスキーな選択肢といえる。ここまで説明すれば気がつくと思うが、この「中段攻撃」、「ジャブ系統」、「上段すかし攻撃」は右の図のように完全なジャンケンになっている。打撃でつぶしにかかるときに考えることは、攻撃発生時間だけでなく、この図の関係を考えながら相手がどんな攻撃を出してくるのかを模索すればいいのだ。

図解

中段攻撃
ジャブ系統
上段スカし攻撃
❶ 攻撃発生の早さでつぶす
❷ 判定の強さと攻撃発生の早さでつぶす
❸ かわしながら攻撃できる

主要キャラクター主力技性能表

BAHN

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	拳骨	P	9	上段(単発)
最速中段	怒羅魂圧破	→↓↘P	10	中段(単発)
主力技	鉄肘	→P	12	中段(単発)
アッパー系統	拳華火	↘P	15	中段(単発)
しゃがみパンチ	座拳骨	↓P	13	特下段(単発)

JANE

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	グラップナックル	P	9	上段(連係あり)
最速中段	ボディブロー	→P	15	中段(連係あり)
アッパー系統	トスアッパー	↘P	17	中段(単発)
しゃがみパンチ	ローナックル	↓P	13	特下段(連係あり)

EMI

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	パルサー	P	9	上段(連係あり)
最速中段	ダンクショット	→P	13	中段(連係あり)
有効な中段	フリーキック	↓K	14	中段(連係あり)
しゃがみパンチ	バレット	↓P	13	特下段(単発)

PICKY

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	ボーダーパンチ	P	14	上段（連係あり）
最速中段	スタンディングニー	K	10	中段（連係あり）
主力技	フック	P+K	13	中段（連係あり）
アッパー系統	アッパー	↘P	15	中段（連係あり）
しゃがみパンチ	ローパンチ	↓P	13	特下段（単発）

RAXEL

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	ジャブ	P	9	上段(連係あり)
最速中段	サマーソルトキック	↖K	12	中段(単発)
主力技	エルボーカット	→P	14	中段(連係あり)
アッパー系統	デススピンアッパー	→↓↘P	14	中段(連係あり)
しゃがみパンチ	シットジャブ	↓P	13	特下段(単発)

不利な状況を作りにくい連係攻撃

打撃の関係が理解できたところで、話しを押しつけた後の状況別の対応に戻そう。まず、五分状態の場合。基本的には有利なときと選択肢は同じだが、こちらに主導権があると思っていい。ただ、打撃を出す場合は、相手の最速攻撃には十分気をつけたい。次に不利な場合は下記の図のような内容になる。不利なときは当然ながらこちらの選択肢が極端に減ってしまう。基本的には相手が反撃にくると想定して動くようにしたい。ただ、不利な状況になった場合でも、押しつけた打撃が連係攻撃ならば、基本的には不利にならないと思っていい。その理由は単純で、相手が次の攻撃を警戒するからだ。この相手側の心理を利用し、連係を途中で止め、そこから攻めるのは非常に有効。攻めの選択肢は相手がガードに回ることから、基本的には有利な状況のときと同じでいいだろう。

フローチャート 自分が不利のとき

自分が不利
- 打撃の押しつけ

相手の思考
- 攻勢に出てくる
- G&Aを待っている

こちらの行動
- G&Aで反撃
- ガード
- 素早い技、主力技で打って出る
- 投げ技を出してみる
- 打撃の押しつけへ

G&Aに対する対応

せっかく打撃で攻めの流れを構成しても、G&Aを出されればあっという間に断ち切られてしまう。このG&Aにはどう対処すべきか？説明した通り、G&Aは投げ技に弱い。だが、相手が打撃技を出してきた場合、余計に攻撃を食らうハメになる。そこでオススメするのが、比較的攻撃発生時間の早い下段攻撃を出すことだ。下段攻撃は判定的に上段G&Aをつぶすことができ、技によってはジャブ系統の攻撃をすかしながら攻撃できるので、まさに一石二鳥。HONEY、GRACEなど、下段攻撃から技が派生するキャラクターはG&A対策に下段攻撃を多用して問題ないだろう。また、G&Aにはガードし、その後に攻撃を打撃技で返すというのも有効だ。特にG&A後は硬化カウンター扱いになっているので、カウンターヒット連続の技ならほとんど連続で入るはずだ。JANEなどはボディブローを叩き込めば3発すべてが入り、しかもバウンドコンボまで入るなど、G&Aガード後、投げに行くよりも、投げ抜けされる可能性を考えたら、確実に打撃で返した方がいい。

判定的は有利で、G&Aをつぶすことができる。

ガード後に打撃を叩き込む。硬化カウンターで連続になる技なら何でもいい。

FV2における基本戦術構築論

MAHLER

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	ストロングフィスト	P	9	上段(連係あり)
主力技	フック	P+K	13	中段(連係あり)
アッパー系統	ストロングアッパー	⬂P	14	中段(連係あり)
しゃがみパンチ	ローフィスト	⇩P	13	特下段(単発)

SANMAN

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	サンマンパンチ	P	9	上段(連係あり)
主力技	イグニッションパンチ	⇨P	16	中段(連係あり)
アッパー系統	サンマンアッパー	⬂P	15	中段(連係あり)
しゃがみパンチ	ローパンチ	⇩P	13	特下段(単発)

TOKIO

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	ジャスティスジャブ	P	9	上段(連係あり)
主力技	オープンエルボー	⇨P	15	中段(連係あり)
アッパー系統	オープンアッパー	⬂P	15	中段(単発)
しゃがみパンチ	シットジャブ	⇩P	13	特下段(連係あり)

GRACE

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	シングルビート	P	9	上段(連係あり)
最速中段	サマーソルトキック	⬁K	12	中段(単発)
主力技	クロスキック	K+G	13	上段(連係あり)
上段すかし	シットスピン	⇩K+G	21	下段(連係あり)
しゃがみパンチ	シットビート	⇩P	13	特下段(連係あり)

HONEY

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	キャットスナップ	P	9	上段(連係あり)
主力技	ハニースイング	⇨P	19	中段(単発)
上段すかし	ローキック	⇩K	21	下段(連係あり)
アッパー系統	キャットアッパー	⬂P	15	中段(単発)
しゃがみパンチ	ロースナップ	⇩P	13	特下段(連係あり)

CHARLE

性質	技名	コマンド	攻撃発生	攻撃判定
上段パンチ	ビート1	P	8	上段(連係あり)
最速中段	ハイキック	K	12	中段(連係あり)
主力技	エルボー	⇨P	12	中段(連係あり)
上段すかし	ビートロー	⇩K	18	下段(連係あり)
しゃがみパンチ	シットジャブ	⇩P	13	特下段(単発)

起き攻めは、自らの気を高めるために行え!

投げ技などで、受け身がとれないダウンをさせた場合は「起き攻め」を狙う。起き攻めの基本コンセプトはズバリ、しゃがみ投げと中段攻撃の2択だ。システムでも説明した通り、その場、横転、後転起き上がりは起き上がってすぐに攻撃を出さないと、しゃがみ投げが確実に入るタイミングがある。これを極めれば、相手は攻撃を出さざるを得ない。ここを打撃技でカウンターをとる。これが起き攻めの基本だ。ここではしゃがみ投げを中心に考えたが、起き攻めは自由に発想していい。自分が有利になる攻撃を重ねて手堅くいくのもいい。要するにダメージを与えることよりも、「攻め続けているんだ」という意識を持ち、自分の気分を高めることが重要なのだ。

しゃがみ投げが入る。チャンスは一瞬だが、慣れればかなりの高確率で入る。

ガードされても問題のない技を重ね、自分を有利にすることも重要だ。

地上受け身は、システムの穴をつけ!

地上受け身後の状態は、完全無防備時間を除けば、基本的に起き上がりと変わらない。そのため、地上受け身後の攻めは、起き攻め同様、打撃としゃがみ投げの2択で攻めるのがもっとも効率がいい。だが、究極形は完全無防備時間に攻撃を重ねていくことだろう。ガードできない時間は非常に短いので、見てから狙うよりもある程度先読みで重ねた方が効率よくできる。この技でダウンさせたらこのタイミングで攻撃を出しておく、といった連係的なものを考えておくと成功率が高まるはず。成功率が高まれば、勝率が格段に上がっていくはずだ。

相手が地上受け身を取ると思ったら、技を重ねる準備をする。

うまく重なればこの通り、相手はガードできずに確実に食らうことになる。

空中受け身攻めは、だましつつ本命を叩き込め!

空中受け身は少し厄介だ。まず、浮かせた後、相手の高さを確認する。浮きには大まかに二つあり、JANEのトスアッパーのように相手を高く浮かせるタイプと、MAHLERのフックアッパーのように少ししか浮かないタイプがある。まず、前者の場合は相手が空中で受け身をとり、ジャンプ攻撃系統で反撃に転じてくる場合が多い。そのため、このジャンプ攻撃をスカして着地に攻撃を叩き込むというのが一般的だ。また、受け身をすぐに取らずに地上付近で取る相手には着地後に投げ技を狙う。また、思い切って攻撃力の高い技を重ねてみるのも有効だ。次に浮きが低かった場合、基本的にはそのまま空中コンボを狙うが、たいていの人は下方向の空中受け身ですばやく回避してくるだろう。そういう相手には着地後に投げ技を狙うのが効果的。だが、上級者になると、低い受け身でもジャンプトーキックを出してくる。これに対しては投げにいかずしゃがみで回避し、生じたスキに攻撃を叩き込めばいい。このようにどんな空中受け身も、相手の行動に合わせていく必要がある。

空中受け身を確認!

相手を浮かし、空中受け身を取ったらすぐに行動を開始する。

相手が何も攻撃してこないと読んだら、着地際を攻める。ここでは投げ技を狙うのがセオリー。

投げ技を狙う

ジャンプ攻撃をスカす

相手がジャンプ攻撃を出してきそうなら、その攻撃が当たらない位置に下がり、相手の硬化時間に攻撃を叩き込む!

低い浮きのときは割と悩む。だが、そんな暇すら与えてくれないだろう。

威力ある攻撃を重ねておくのも手の一つ。JANEのトルネードはキャンセルもかけれるので、非常に有効だ。

上級者のための戦術〜対応への対応〜

すべてにおいて対応策が存在するFV2。上級者になればなるほど引っかかる戦術や使えるシステムが存在する。ここからはそれら上級者に通じる戦術を一挙に伝授していく。君が上級者と闘う日のために、ここに掲載されているすべてをマスターして欲しい。

相手の意表を突く行動、「キャンセレーション」

キャンセレーションとは特定の技を出し、さらにある特定のタイミングでGボタン押すことで、その技を出さずにキャンセルをかけることをいう。基本的にキャンセルした後は立ち状態に戻るが、BAHNの超仏苦のようにキャンセルするとそのまましゃがみステップに移行するものもある。このキャンセレーションを使った戦術は、単に攻撃すると見せかけて相手のガードを誘ったり、反応を鈍らせ、そこに投げ技や打撃で攻め入るといったものになる。意外に地味ではあるが、上級者になればなるほど相手の技をじっくりと見るようになるので、逆に効果があるのだ。

キャンセルから投げ技を狙う

ジャブハイキックのハイキックをキャンセルし、

ガードを固める相手を投げてしまう。基本中の基本だ。

キャンセルから打撃を狙う

ナックルハイキックをキャンセルする。すぐ他の打撃を出す準備をしよう。

そうすれば、たいていは相手の反撃をつぶしてカウンターをとれるはずだ。

TGエスケープ後の選択肢

TGエスケープからの側面投げは有効だが、投げ抜けコマンドが一定なので、いずれは投げ抜けされるようになる。そこで、あえて横投げせずにいる。すると相手は横投げ抜けをしようとP+K+Gを押してしまっているので、TGが出てしまう。このTGで生じたスキに強力な打撃や脱衣やSKO技といった打撃を叩き込む！非常に有効かつ見栄えのする戦術だ。ただ、初心者や中級者相手にはこれはあまり効かない。なぜなら横投げ抜け自体をやってこないからだ。そういう相手のときは普通に横投げをするようにしよう。

TGエスケープ成功！

TGエスケープが成功、さて何を仕掛けるか。

× 横投げ

オーソドックスに近づいて横投げを決めようとしたが、簡単に投げ抜けされた。

○ 一度待つ

投げ抜けされそうなら、一度待ってみるといい。すると勝手にTGを出しているはずだ。

TGで生じたスキに、強力な打撃を叩き込む。上級者には非常に有効な戦法だ。

投げ抜けへの対応

強力な投げ技は投げ抜けされやすい。こと、IRE-GUIがうまい上級者相手には投げ技による反撃ができなくなり、結果として投げ技の強さが半減してしまう。だが、実はこの投げ抜けをさらに抜ける方法があるのだ。まず、投げ抜けが成立してから約12フレーム後、ちょうど投げ抜け成功のエフェクトが消える瞬間から2フレーム以内にP+K+Gを入力する。なぜか投げ抜けをさらに抜けることができるのだ。どんな投げ技を投げ抜けされても、コマンドはP+K+Gなので、完全に組み合った状態になってから投げ抜けをするよりもはるかに楽。この技術が習得できれば、投げ技の強さがよみがえる。上級者に勝つためには確実にマスターしておきたい技術だ。なお、この投げ抜けを抜ける動作はタイミングさえ間違えなければ一生続くようになっている。

投げ抜けされそうだなと思ったら、P+K+Gを入力する準備をしよう。

投げ抜けされたら、タイミング良く入力すれば、逆に投げ抜けしたことになる。

無論、ここで相手がP+K+Gを入力すると、再度投げ抜けされる。

FV2における基本戦術構築論

特殊行動「DKキャンセル」とは？

FV2にはもう一つのキャンセレーション、「DKキャンセル」と呼ばれるものがある。DKキャンセルとは、連係の途中の技をキャンセルして次の技をいきなり出してしまうというものだ。入力方法が少し特殊で、DKキャンセル可能な技を入力し切った後にGボタンを押すだけだ。JANEのコンボスイッチアッパーを例に説明すると、まず、コマンドをPKと入力する。その後、Pを先行入力で入れておく。この後すぐにGボタンを押すだけ。このとき、まだ2発目のハイキックがキャンセル可能な状態なら、ハイキックをキャンセルしつつ、3発目のアッパーを出すはずだ。DKキャンセルが可能な技を下記に示した。コマンド入力のタイミングは、技によって実際に試して体で覚えて欲しい。

この時点でPKとすでに入力しておき･･･

さらにこの時点では、すでにP、Gを入力しておく。すると、なぜか2発目にキャンセルがかかり･･･

しかも、3発目が出る。これがDKキャンセルだ。

あまり実用性がないDKキャンセルだが、MAHLERのこの技は使える。

実は1発目をキャンセルすることで、攻撃発生時間自体を速くする結果となる。

主要キャラクターのDKキャンセル可能技表

EMI

技名	コマンド	キャンセル
トリプルアタック	⇩KKK	1発目
Eスワット	立ち途中KK	1発目

JANE

技名	コマンド	キャンセル
コンボ･スイッチアッパー	PKP	2発目
レッグスパイラル	⇩KK	1発目
ダブルテイルバスター	⇩K⇩K	1発目

RAXEL

技名	コマンド	キャンセル
バックオフ･ディッチ+	KKK	1発目

MAHLER

技名	コマンド	キャンセル
コンボ･スイッチアッパー	PKP	2発目
ハイキックフィスト	KP	1発目
ハイ･サイドキック	KK	1発目
レボリューション･ツー	⇩KK	1発目
スロウフック→ダブルアッパー	⇦P+K	1発目

GRACE

技名	コマンド	キャンセル
ビートターンレッグ	PKK	2発目
レッグビート	KP	1発目
バルカンレッグ	KKK	1発目
アイスレッグラウンチ	KK+G	1発目
クロスステップラウンチ	K+GKK	2発目

SANMAN

技名	コマンド	キャンセル
ローキックミドルフック	⇩KP	1発目

HONEY

技名	コマンド	キャンセル
フリップ	KK	1発目
トーキックスコルピオン	立ち途中KK	1発目
トーキックキャットヒール	立ち途中KK+G	1発目
トーキックキャットサマー	立ち途中K⬂K	1発目

TOKIO

技名	コマンド	キャンセル
スタンディング･ツインダーツ	立ち途中KK	1発目
スタンディング･ヒールホイップ	立ち途中K⇩K	1発目

CHARLIE

技名	コマンド	キャンセル
スタンド･ヒールドロップ	立ち途中KK+G	1発目

FV2における基本戦術構築論

CHARACTER Skillz

キャラクター別攻略

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

COMICAL VIPER

TM
0101101

EMI

FIGHTING VIPERS 2 Skillz character Skillz

性別➔女性　年齢➔12歳
身長➔153cm　体重➔44kg
職業➔小学生
得意技➔寝ころんで暴れる
趣味➔8ビットゲーム集め
性格➔元気で明るく生意気、根はクールで頭が良い
よく聴く音楽➔テクノ
好きなアーチスト➔Prodigy、Speed Freak

アームストンシティの名門私立小学校に通う小学生。家庭の事情でロボット工学の大家である祖父のもとに預けられて育った。その祖父がある日何者かに拉致された。市のコンピュータをハッキングして祖父が監獄島にあるB.M.の施設に居る事を突き止めたエミは、祖父からもらった"TEDDY M-ECH"を背に、祖父の救出のためバイパーとなって監獄島へ渡る決心をする。

特殊行動について

新キャラクターのEMIには、「ねころび」という特殊な行動がある。これはダウン状態のように地上にねそべることをいい、このねころび状態のときは、上段攻撃と下方に判定のない中段攻撃をかわせるようになっている。また、この状態からは様々な技を仕掛けることができるので、EMIの攻めの幅を広げたいなら必要不可欠な行動だ。ただし、この状態のときの移動には制限がある。前後に移動できるものの非常に遅く、ダッシュはできない。また、特殊行動でジャンプはできるが、ジャンプ攻撃を出せないという点だ。このことからねころび状態になった後は、移動することなど考えず、攻撃を出すことが先決ということになる。余談だが、ねころび状態中にしゃがみダッシュのコマンドを入力すると、通常の移動よりも早く移動できる。

ねころび状態になるには

このねころび状態になるためには、ふたつの方法がある。ひとつは、ねころびのコマンドを入力すること。そしてもうひとつは、ある特定の攻撃の後に、P+K+Gを押してねころび状態にすることだ。コマンド入力でねころびにするときは、ねころびモーション中に攻撃を受けてしまうことがあるので、ラウンド開始時や相手のダウン中に使うことが望ましい。しかし、ねころびに移行できる攻撃は、フォローモーションがなくなり、攻撃を与えた後にねころびになれるので、戦いの組み立ての中にねころびを取り入れられる。このため、技を出しつつねころび状態にした方がリスクも少なく、また攻めやすいので、右に紹介するねころびに移行できる技をしっかりと覚えよう。

ねころび状態になれる技

●相手足側ねころび

技	コマンド
ロコモーティブ	PKP+K+G
アクションファイター	PPPKP+K+G
ハードダンク	⇨PPP+K+G
レグルス	KP+K+G
フロッガー	⇗KP+K+G
フロッグス	⇗KKP+K+G
ヘッドオン	⇙P+KP+K+G
チョップリフター	ねころび相手頭側PP+K+G
ホッドロッド	ねころび相手足側P+K+GP+K+G

●相手頭側ねころび

技	コマンド
クラックダウン→サンダンス	PPP⇩KP+K+G
サンダンス	⬇KP+K+G

ねころび

⇩⇩

ハングオン

HIGH HIGH HIGH / MIDDLE / LOW　THROW

寝，相手に足向けKP+G　15,30

ねころび状態からちょこんと下段の蹴りを出すのがボランチ。この技自体のダメージは小さく、当たっても非常に不利な状態になっている。だが、下段キックが当たった後にP+Gを押すことにより、両足で相手の足を挟んで投げる、ハングオンにスイッチすることができる。寝たときの代表的な技なので、相手に警戒されやすいが、フラッシュギャルで中段攻撃を意識させたり、相手の反撃を誘うようなシチュエーションを作り出して技を出せば、決まる確率はグンとアップする。

ティップタップ

HIGH
MIDDLE
LOW

寝，相手に足向けK+G

30

ヘッドスプリングで起き上がると同時に、その勢いで前方に蹴り出す。攻撃属性は中段攻撃になるのだが、上段ガード、下段ガードのどちらでもガードされてしまう。しかし、どちらのガードも外すことができ、さらにガード後は五分になっているので、使用頻度は高い。寝てからの技のほとんどをガードしてくる相手には、とりあえずこの技をガードさせて、五分の状態からの攻防をした方がリスクは少なくてすむ。ただし、乱発をしていると**S.S.S**が発動するので注意。

UPPER GUARD CRUSH! &
UNDER GUARD CRUSH!

タッパー

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

寝，相手に足向けPP

20,30

モーションはスタンディングアッパーとほぼ同じだが、当たったときの浮きが高いのと、アーマー破壊技になっているところが異なっている。ここから更に技を出せるが、攻撃発生時間が遅いので、**1**発目をガードされたとき、相手に割り込まれる危険性がある。しかしガード時は若干有利になっているので、相手がガードに徹しているならば**2**発出し切り、割り込んでくる場合は**1**発止めといったように使い分けるといいだろう。

CONNECTION No1 PUNCH
UPPER ARMOR CRUSH!

グランドクロス

HIGH
MIDDLE
LOW

寝，相手に足向け⇦K

15

この下段攻撃は、技を出した後に寝た状態で後ろを向くという性質を持っている。この技が当たると、空中受け身ができない浮きにさせられる。このときに、ロイヤルアスコットⅡかサンダーブレードを確実に入れることができる。また、ガードされてもこちらが有利になっているので、前記のふたつの中段、下段攻撃で2択をかけることができる。ボランチを警戒してしゃがみガードに徹する人には、この技をガードさせて2択を迫ろう。

チョップリフター

HIGH / MIDDLE / LOW

寝，相手に頭向けP

25

起き上がりざまに下からすくい上げるようなパンチを繰り出す。中段攻撃の浮かせ技になっており、さらにこの後パンチを出せば、空中に高く飛びながら攻撃を与えるチョップリフター2～5を出せる。しかし、軽いキャラでないと入れることはできず、また途中で空中受け身を取られるとかわされてしまい、こちらの着地後に反撃を受けてしまう。このため、このチョップリフターのみで攻めた方が無難だ。ガードされると不利になっているが、この後にP+K+Gで寝ることができるので、リスクを軽減することができる。

サンダーブレード

HIGH / MIDDLE / LOW　HIGH / MIDDLE / LOW

寝，相手に頭向け⇩P

5,15

チョップリフターとモーションはほぼ同じだが、チョップリフター2～5に移行できず、また寝ることもできない。しかし攻撃判定が低い位置にあり、グランドクロスが当たった後の空中受け身ができない浮きに確実に当てることができる。通常時に当たったときは、自分の後方に浮かせるのでコンボは期待できない。ガードされたときは、ほぼ同時に動くことができるので、すぐにダンクショットやフリーキックなど攻撃発生時間の早い技を出していけば、相手の攻撃をつぶしやすい。

ロイヤルアスコットII

HIGH / MIDDLE / LOW　HIGH / MIDDLE / LOW

寝，相手に頭向けKK

10,14

後ろを向いて寝た状態から出せる、唯一の下段攻撃。グランドクロスが当たった後は空中コンボとして当てることが可能だ。また、サンダンスの当たった後にねころびに移行すれば、よろけ状態の相手にチョップリフターとの2択を迫ることができる。後ろ向きねころびのときは、チョップリフターを警戒して、立ちガードに徹することが多いのでかなり当たりやすい。連続攻撃になっているが、トータルのダメージが小さく、若干不利な状態になってしまうのが欠点。

ジャンプバグ

NOTHING

寝、P+K

NOTHING

攻撃を出さず、クマのジェットで垂直にジャンプする。ジャンプ中は下段攻撃が当たらないようになっているので、ねころび状態を相手が下段攻撃でつぶしにきたところで使えばうまくかわすことができる。ただしジャンプの初めの方は下段攻撃が当たってしまうので注意。ラウンド開始時にねころび状態にしておき、下段攻撃を誘って、ジャンプバグでかわしたり、また間合いが離れているときに寝て、スライディングをジャンプで避けるなど大道芸的に使うと相手に与える屈辱は大きい。

クラックダウン

HIGH HIGH MIDDLE

PPP 12,8,19

パンチ3発の連係攻撃。3発目が中段攻撃になっているが、カウンターをとっても連続攻撃にはならない。また、当たったときもガード後もこちら側が若干不利になっている。この後に続く連係のアクションファイターとサンダンスは、前者は上段、後者は下段攻撃なので、連係で2択を迫ることができない。だが、ディレイをかけて技を出すことが可能なので、3発目の後に反撃を試みてくる相手に使っていこう。さらに、キック攻撃の後は**P+K+G**で寝ることもできるので、ディレイと併せて使い、相手を翻弄していくのが**EMI**の戦い方だ。

アクションファイター

HIGH

K 20

クラックダウン➡サンダンス

LOW

⇩K 14

ハードダンク

MIDDLE MIDDLE

⇨PP 19,19

EMIの主力となる中段の連係攻撃だ。攻撃発生時間が早く、連続ヒットするので返し技としても使うことができる。2発目の攻撃が当たった後は相手よりも先に動けるので、中段攻撃と投げの2択をかけていこう。ガードされてもほぼ同時に動けるので、トリプルアタックやハードダンクなどの攻撃発生時間の早い技を出しておけば、相手の攻撃をつぶすことが可能だ。この後に**P+K+G**でねころび状態へ移行できるので、ハードダンク後に技を出してくる相手には有効だ。

K. Oパンチ

MIDDLE

➡P 30

BAHNの超衆賭麗斗のように、「いてまうぞコラァ！」と言いながら繰り出す中段攻撃のストレートパンチ。ガード外し技になっており、さらに、ガードされても有利な状態に持ち込めるので、非常に性能の優れた技と言える。しかし、攻撃発生時間が遅いという最大の欠点があるので、使いどころはかなり絞られてしまう。相手の起き上がりや地上受け身に技を重ねておくか、**TG**で横移動して相手の投げ抜けに合わせるように出すのがいいだろう。

UPPER GUARD CRUSH!
UPPER ARMOR CRUSH!

スタンディングアッパー

HIGH MIDDLE LOW

立ち途中P 15

他のキャラのスタンディングアッパーと違い、下からすくい上げるようなパンチの中段攻撃だ。この技は浮かせ技になっていて、さらに浮きが低いので、空中コンボが狙いやすくなっているのが特徴だ。浮かせた後はダンクショットやクラックダウンを狙っていこう。ガードされたときのスキも少ないので、下段パンチやロコモーティブのようなしゃがみ状態になっている下段攻撃の後に、投げと織り交ぜて使っていくといいだろう。

G−LOC

HIGH MIDDLE LOW

↘P 24

クマのジェット噴射を使って自分ごと飛んでいってしまうEMIらしい技。浮かせ技になってはいるものの自分も飛んでいるので、コンボは狙えない。また、この技の最中にP+K+Gを押すことにより伏せることができ、さらにPPを押すことで下段攻撃のドキドキペンギンランドを出すことができる。この技はカウンターで当たれば連続になるので、G-LOCをガードされた後に伏せ、反撃してくる相手に当てよう。伏せた後の下段攻撃がばれているようならば、伏せの後に中段攻撃や下段投げにいくのも効果的だ。

スーパーロコモーティブ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

P+KP+K 20,20

地上をゴロゴロ転がりながら下段攻撃を出す。攻撃発生時間は遅く、1発目がカウンターで当たっても2発目が連続にならないが、転がっているために上段、中段攻撃をかわすという性質を持っている。だが、密着時に2発目を出すとEMIがあさっての方向に行ってしまうことがあるので、このようなときは1発で止める方が賢明だ。1発止めの場合、相手はダウンしないので、2発目のディレイと、スタンディングアッパーで攻めるのが効果的。立ち状態から出せる唯一の下段攻撃なので、使う機会は多いだろう。

ヘッドオン

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇩P+K 20,15

前転の途中で蹴り上げ、その反動を利用して、ヘッドスプリングで振り下ろす足をさらに相手に当てるトリッキーな技。1コマンドで2回の攻撃判定があり、1発目は浮かせ技に、2発目はガード外しになっている。技のつなぎ目に立ちパンチなどで割りこまれてしまう危険性があるが、1発目を出し終えたときに、ねころび状態へと移行することができる。このため、割り込んでくる相手には、このねころびを使っていこう。

CONNECTION No2 KICK
UPPER GUARD CRUSH!

EMI

アストロフラッシュ

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K

20

EMIの背負っているクマの目から強烈なビームを発射する。非常に強そうな技だが、攻撃発生時間が遅いためにつぶされやすいし、G&Aで返されてしまう上、ガード後は投げられてしまう。しかし、上段攻撃や攻撃判定の高い中段攻撃をかわしながら攻撃する性質があるので、相手の反撃にうまく合わせるように出していけばかなり当たりやすくなる。また、ヒット後は特殊なよろけ状態になり、このよろけにはコンボを入れることが可能だ。

関連コンボ

アストロフラッシュ→パッシングショット→小ダウン

アストロフラッシュのよろけ中にパッシングショットが入る。パッシングショットが当たった後は地上受け身しか取ることができない。また、受け身を取られても、受け身中に小ダウン攻撃が確実に決まる。全キャラクターに入る安定したコンボだ。

アストロフラッシュのヒットを確認したらすぐにパッシングショットを入力しよう。

パッシングショットで浮いた相手は、空中受け身のできない浮きになる。

このように地上受け身をされても、小ダウン攻撃を確実に入れることができる。

アストロフラッシュ→ダンクショット→K.Oパンチ

アストロフラッシュからダンクショットを出すのが以外と難しいが、なかなか見栄えのいいコンボだ。足位置が正位置でしかK.Oパンチが入らないので、八の字のときはカウンターランを入れよう。ただしこのコンボはEMIにだけは入らない。

アストロフラッシュの硬直は長いので、ダンクショットの入力を失敗しないように。

ダンクショットが当たったときのダウンは受け身を取るのが難しい。

バウンド中にK.Oパンチがヒット! 受け身を取られてもガードさせることができる。

トリプルアタック

HIGH MIDDLE LOW HIGH MIDDLE LOW HIGH MIDDLE LOW

⇩KKK

22,14,15

EMIの主力技となる、攻撃発生時間の早い中段攻撃のキックの後に、立て続けにもう2発キックを出す連係攻撃。1発目が当たると空中に浮くので、2,3発目は空中で当たることになる。しかし、相手にうまく受け身を取られると、3発目がヒットせずに、着地した相手から反撃技をもらうので注意。また、ガード時は2発目より3発目をガードされた方が硬直が長いので、2発で止めた方がいいだろう。また、1発目はキャンセルをかけられるので、キャンセルからの投げも有効だ。

CONNECTION No1 KICK
CANCELLATION

テイルガンナー

HIGH MIDDLE LOW HIGH MIDDLE LOW

⇩KK　14,18

相手の足下に体全体で回転してキックを当て、更に下段のドロップキックを食らわせる攻撃だ。1発目が当たるとよろけ状態となるが、このよろけは回復可能。しかし2発目を出せば確実にヒットする。さらに、1発目の後にP+K+Gを押すことにより、後ろを向いた状態で寝ることもできる。また、この技はしゃがみ状態からしか出せないため、バレットやスーパーロコモーティブのようなしゃがみ状態になる技から出すことが多い。しかし、⇨⇘⇩Kと入力すれば立ち状態からでも出すことができるので、覚えておこう。

フロッガー

HIGH MIDDLE LOW

⇗K　28

ピョコンと飛び跳ね、相手の顔面を両膝で蹴りつける中段攻撃だ。攻撃発生時間はあまり早くはなく、当ててもダウンさせられない。しかし、この技をガードされても五分の状態に持ち込め、さらにこの後ねころび状態になることも可能だ。また、特筆すべき点は、相手のアーマーが上下ともないときに当てれば、非常に有利な状態を作り出すことができる。フロッガーの後に続く連係もあるが、技のつながりが遅く、簡単に割り込まれるので、特に使う必要はない。

フリッキー

HIGH MIDDLE LOW

⇖K　30

EMI版のサマーソルト。他キャラクターのサマーソルトとは違い、自分は空中に浮かずに地上で後転するので、ガード後は不利な状態になっているにもかかわらず、反撃は受けない。また、当たった後は相手が引き寄せられるように浮き、間合いが離れないので、攻め込むことが容易になっている。重量の軽いキャラクターなら空中投げを狙いに行くことも可能だ。攻撃発生時間も早く、ガード外し技なのでかなり使い勝手は良いが、レバーを長く入れすぎてホッパーロボが暴発しないように気をつけよう。

UPPER GUARD CRUSH!

パッシングショット

HIGH MIDDLE LOW

K+G

30

攻撃発生時間が早い中段攻撃の蹴り上げ技だ。浮かせ技になっているので、当たった後は有利に戦いを進めることができる。また、カウンターで当たったときは高く浮かせられ、間合いも離れないので、空中投げも狙いにいける。また、G&Aを外すことのできるもっとも攻撃発生時間の早い技なので使用頻度は高い。G&Aを外したときは五分の状態となるので攻め込んでいけるが、普通にガードされるとスキが大きく、投げが入ってしまうのが欠点だ。

GUARD ATTACK CRUSH!

テイルガンナー

HIGH MIDDLE LOW

⇩K+G

18

相手の足下にドロップキックを食らわせる、EMI唯一のダウンさせられる下段攻撃。この技の特徴は、技を出した後に自分もダウン状態になってしまうこと。このため、当たったときに攻め込んでいくことはできない。また、ガードされたときに、しゃがみ投げや中段攻撃による反撃を食らうことはないが、相手がすばやくダウン攻撃を出してくると当たってしまう。しかし、下段攻撃の中でもっとも攻撃発生時間が早く、ダウンを奪えるので頼れる技だ。余談だが、この技の後にその場起きをし、すぐにテイルガンナーを出すと後方に技を出してしまうので気をつけよう。

UFO戦士ようこちゃん

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K+G

30

両手をぐるぐる回転させて、その後相手に向かってダイブしていくEMIの豪快なS.K.O技。スティンガースローのところで説明をするように、しゃがみ投げの後に受け身を取らなければ、確実に当てることができる。ただし、全キャラクターのS.K.O技の中で、もっとも攻撃発生時間が遅いので、通常で当てることは困難を極めるだろう。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O

0101101

ギャラクシーフォース

THROW

敵の近く⇦⇙⇩⇘⇨P+G 55

相手を持ち上げ、回転しながらクマのジェットで空高く持ち上げてしまう、豪快な投げ技。ダメージはUFOキャッチャーと同じだが、投げた後に受け身を取られず、ダウン攻撃も確実に入るので、総合的なダメージはこちらの投げの方が高い。このため、相手に警戒され投げ抜けされやすいのが欠点だ。他の投げと使い分けて、投げ抜けされないようにしていこう。

UFOキャッチャー

THROW

敵の近く⇧⇩P+G 55

相手を持ち上げ、頭の上で回転させた後に放り投げる豪快な投げ技。ダメージはEMIの正面投げの中で最大だが、着地後に受け身を取られると、ダウン攻撃が入らない。ギャラクシーフォースと使い分け、投げ抜けされないようにして大ダメージを与えていこう。コマンド入力が難しく、とっさに出しづらいが、下方向の投げは投げ抜けされにくいので、確実に投げが決まる場所では使っていきたい。

ゲットバス

投げコンボ技

敵の近く⇨⇘⇩⇙⇦P+G⇨P+G 25,30

この投げ自体のダメージは低いが、投げの最中に追加コマンドを入力すれば投げコンボのゲットバスに移行する。しかしゲットバスは投げ抜けができるので、投げ抜けされるようであればスポーツフィッシングで止めよう。この技で止めると、相手の背後を取ることができる。しかし相手側はダウン回復ができるので、背後から攻撃を当てるのはまず不可能。ここは安定してダウン攻撃をした方が無難だ。

シノビ

THROW

敵の近く↙P+G

40

相手の腕を取り、ひねりながら相手を倒す。ダメージは低いものの投げ抜けされにくく、また1コマンドで投げられるので、非常に使い勝手のいい投げ技だ。投げた後にダウン攻撃を入れることはできず、追加ダメージは期待できないが、確実に相手の体力を奪いたいときにはこの投げを使っていくといいだろう。

スティンガースロー

CROUCH THROW

敵の近く、敵しゃがみ↘↘P+G

30

相手を空中に高く放り上げる**EMI**のしゃがみ投げ。着地時に受け身を取ることができるが、受け身を取られなければ、アストロフラッシュ、**K.O**パンチなどが追い討ちで入る。さらには**S.K.O**技の**UFO**戦士ようこちゃんも入れることが可能だ。また、相手を画面端に追い込んだ状態でスティンガースローが決まったときは、壁に当たった瞬間に空中投げを決められる。

関連コンボ

スティンガースロー →UFO戦士ようこちゃん

スティンガースローの着地時の受け身は、タイミングがかなりシビアになっている。このため、技が決まった後はコンボを狙いにいってもいいだろう。アーマー脱衣も決められるが、これで**S.K.O**にするには体力調整が難しい。

相手の体力がこのくらいでないと、技を当てても倒せないので、体力調整は慎重に。

技の硬直がとけたらすぐにコマンドを入力。硬直中にコマンドを連打しても**OK**だ。

バウンド中に**S.K.O**技が入る。受け身を取られないことを祈ろう。

エアレスキュー

AIR THROW

両者空中←P+K+G

25

今作の空中投げは、ダメージがかなり減ってしまったが、投げ間合いが広くなり投げやすくなっている。リング中央で浮かせたときは、間合いが離れてしまうので空中投げを狙うのは難しいが、壁際で浮かせられれば決まりやすい。ただしタイミング良く空中受け身を取られると投げられないので気をつけよう。また、投げ終えた後、相手にすばやくその場起きをされると、反撃を食らってしまうので、あまりむやみに狙わないように。

ハードダンクでペースを握れ!!

その体の小ささからも分かるように、相手の攻撃をスカす技を多数持っている。また、特殊構えのねころびも同じ。この特異な性質を持つ技、行動の数々、そして強力な中段攻撃ハードダンクを駆使して攻め立てるのだ。

起点はハードダンク

EMIの持つ技の中でもっとも頼れるハードダンク。その理由は攻撃発生が早く、スキが少ないこと。そして、相手の攻撃をかわす寝転び状態に移行できるからだ。EMIはこの技を起点とし、攻め立てていくことになる。まず、ハードダンクからねころびに移行するのを基本方針として、ねころびからはハングオン、フラッシュギャル、ティップタップを使い分けていく。このねころびを嫌がり、ねころびをつぶせる技（表参照）を出してくるようなら、ハードダンクからねころびに移行せず、再度ハードダンクで押え込む。ハードダンクが当たったときはこちらが有利なので、その対抗技をすべてつぶすことが可能だ。なお、ハードダンクをガードされた後にRAXELのサマーソルトキック、MAHLERのジョウクラック・キック、EMIのダンクショット、CHARLIEのビート・ロー・ハイを出されると、ねころび、ハードダンクどちらもつぶされてしまう。なので、サマーソルトキック、ジョウクラック・キック、ダンクショットに対してはG&Aで確実に対処し、CHARLIEのビート・ロー・ハイは下段攻撃なので少々厄介だが、とにかく2発目をしゃがんでかわし、反撃できるようにしておこう。結果としてハードダンクを当てた後は、再度ハードダンク、ハードダンク→ねころびを使い分けることによって、相手は無闇に手を出せなくなる。ここに投げ技を織り交ぜていけば相手にとって嫌な選択を迫ることができるだろう。

ティップタップ後の選択肢

前述した通り、ハードダンクからねころび状態に移行したらハングオン、フラッシュギャル、ティップタップの3つをメインに攻め立てる。まず、基本となるのはハングオンとフラッシュギャルの2択。しかし、ハングオンは威力が高いため警戒されやすく、フラッシュギャルは攻撃発生時間が遅いので、技のモーションを見てからガードされる可能性が高い。相手がガードに徹しているようならティップタップを出し、攻勢維持に移る。ティップタップ後は五分。ここからはハードダンク、サンダンスのふたつを使い分けていく。まず、ハードダンクだが、これは出の早い中段を持たないキャラクターに対して有効。また、しゃがみパンチにも打ち勝てるので非常に強力だ。このハードダンクをつぶすために、上段パンチやG&A、またはTGを行う相手には下段攻撃のサンダンスを出していくといい。また、このサンダンスはMAHLERのフックアッパーなど、攻撃判定が上方にある技をかわしながら攻撃できるため、意外に有効な選択肢といえる。ただし、このふたつでも対処できない攻撃はあり、それはPICKYのニー&ハイスピンやBAHNの鉄肘など。キャラクターは限られているが、五分の状況なので、当然G&Aを出すことも重要だ。このとき使うG&Aは当たった後に大ダウン攻撃を決められるブロックスラップがいいだろう。ちなみに、ティップタップはガード外しのため、S,S,Sの影響を受けると、たった3回出しただけで投げ技で反撃を受けることになる。ティップタップはねころび状態で最も使用頻度の高い技なので、これには十分注意するように。

サンダンス後は再度ねころびへ

サンダンス→ねころびはヒット、ガード問わず、有利な状況を作り出せるので、サンダンス後は必ずねころびに移行するように心掛けよう。使いどころは前述のティップタップ後に出す以外にも、起き上がりに2択を迫るときや中間距離から出すなど、様々な使い道がある。また、立ちパンチからの連係であるクラックダウン→サンダンス→ねころびをおもむろに出していくのもいい。ここからはサンダーブレードとロイヤルアスコットⅡで2択を迫るのが得策。なお、サンダーブレードはスキがないので、ガードされてもティップタップ後と同じように、ハードダンク、サンダンス、G&Aといった選択肢で攻め立てることができる。ロイヤルアスコットⅡは1発目が当たっていれば2発目につながる。だが、ガードされた場合には当然つながらず、ガードされるとスキが大きい。なので、このガードされたときのフォローとして1発止めからの連係を組み立ててみるといい。1発目はスキが少ないので、すばやく次の行動に移ることができ、ハードダンクにつなげば、そう簡単には見切られないだろう。また、2発目には多少ディレイがかかるので、それと併用していけば完全に2択を迫れる。

ハードダンク
⇨PP

攻撃発生が早い上に、当てれば有利な状況を作り出せる。この後、再度ハードダンク、ハードダンク→ねころび、投げを使い分け攻め立てる。

A

ハードダンク
⇨PP

ハードダンクからハードダンク。前回のハードダンクが当たれば非常に強力な連係となる。この後はAに戻り、再度攻め立てよう。

ハードダンク→ねころび
⇨PPP+K+G

ハードダンク→ハードダンクをつぶそうと、立ちパンチなどのすばやい技、G&Aで反撃してくる相手に有効。この寝転びをつぶすために「対寝転び技」を出してくる場合は上記のハードダンクでつぶす。

各種投げ技
各コマンド

ハードダンクからハードダンクに対するガード、またはG&A、さらにハードダンク→ねころびを警戒し、ガードに徹している相手に狙っていく。威力面で見て、使う投げはギャラクシーフォースが一番だが、投げ抜け対策として他の投げとの使い分けをしていくように。

ねころび状態に受ける最速の技

キャラクター名	技名	コマンド	備考
GRACE	ティップスラップ	⇨⇨P	
BAHN	下足蹴	⇩K	
RAXEL	スカイスクリーマー	K+G	
	サマーソルトキック	⇖K	足位置が正位置のとき
TOKIO	ローキック	⇩K	
	トリックス	⇖K	足位置が正位置のとき
SANMAN	ローサンマンキック	⇩K	
JANE	ダブルテイルバスター	⇩K⇩K	
HONEY	ジャックナイフキック	K+G	
PICKY	ボードスラップ	⇦⇨⇨P	
MAHLER	ジョウクラック・キック	K+G	
EMI	ダンクショット	⇨P	
CHARLIE	ビート・ロー・ハイ	⇩KK	

EMI

ハングオン
ねころび相手足側KP+G

1発目をガードされるとハングオンにスイッチさせることができず、そのときのスキが大きいため、反撃を受けてしまう。これが気になるのならグランドクロスを代用にするといい。グランドクロスは当たったときにコンボが望め、ガードされてもサンダンス→ねころび後の選択肢で2択を迫れる。

ティップタップ
ねころび相手足側K+G

フラッシュギャル
ねころび相手足側P

攻撃発生が遅いので見切られやすいが、その分ガードされてもスキが少ない。2発目のタッパーを出すとアッパーなどの中段攻撃で簡単に割り込まれるので、割り込んでくる相手にはフラッシュギャルからブロックスラップで返していこう。

ハードダンク
⇨PP

立ちパンチなどのすばやい攻撃には打ち負けてしまうが、しゃがみパンチやアッパーなどの技はつぶすことができる。この後はAに戻り、攻め立てよう。

ブロックスラップ
⇦P

ハードダンクでつぶすことのできない立ちパンチやBAHNの鉄肘、CHARLIEのハイ・タイムなど、すばやい技はG&Aで返す。時折、ガードに徹するのも重要な選択肢だ

サンダンス→ねころび
⬇K P+K+G

相手のG&Aや上段パンチに対する選択肢。一部の中段（MAHLERのフックなど）をかわしながら攻撃できる点は見逃せない。なお、コマンド入力はティップタップの硬化中に⬇を入力しておき、Kボタンを押すといい。

サンダーブレード
ねころび相手頭側⇩P

ガードされても全くスキがないので、この後はティップタップ後と同様、ハードダンク、サンダンス、G&Aを利用して攻め立てていこう。

ロイヤルアスコットII
寝転び相手頭側KK

サンダーブレードとの2択に用いる。1発目から2発目は連続だが、当てても不利。また、ガードされた場合のスキは大きい。1発目は硬化時間が短いので、1発止めからハードダンク、投げ技など他の技に連係させてみるのもおもしろいだろう。

POINT あえて有利な状況でねころぶ

相手の攻撃をガードし、こちらが有利な状況なら2択を仕掛けるのがセオリー。EMIならハードダンクと投げの2択がいいだろう。だが、この有利な状況であえてねころぶと、相手の防御手段として考えられる攻撃をほとんどかわし、その後ハングオンを技の硬化中に決めたり、ねころびから攻めを展開できる。こうなると、相手のとる行動は「ねころび状態に当たる技を出す」、「ガードに徹する」かのふたつに限定され、ハードダンクと投げの2択がさらに活きてくる。つまり、反撃時にこの3つの行動を使い分けることにより、相手にかなり嫌な選択を迫れるのだ。

例えばBAHNの鉄肘ガード後の攻防。この後、ねころんでしまえば・・・

G&Aはもちろんかわし、あの根性肘すらも無力化できる。

KENKA JYŌTŌ

BAHN

FIGHTING VIPERS 2 Skillz character Skillz

性別➔男性　年齢➔19歳

身長➔185cm　体重➔82kg

職業➔高校生

得意技➔単発打撃技

趣味➔空手

性格➔義理人情に厚い熱血漢

よく聴く音楽➔ニッポンのロック

好きなアーチスト➔矢沢永吉、ハウンドドッグ

故郷では三代目"仁義衆蛮"を名乗ってバンを張っていた彼だが、母を捨て自分を捨てた未だ見ぬ父に一発焼きを入れるために2年前にアームストンシティにやって来た。その後すぐに父を捜す旅に出たが、再び立ち寄ったアームストンシティで"バイパー狩り"の騒ぎに巻き込まれる。そこでB.M.が未だに悪の市長として君臨していることを知り、ケリをつけるため再び闘い始める。

超衆賭麗斗（スーパーストレート）

HIGH MIDDLE LOW

➡P

40

『いてまうぞコラァ！』というかけ声と共にストレートを繰り出す、BAHNの代表的な技。上段攻撃で攻撃発生時間は遅めだが、リーチが非常にある上に威力も高い。また、ガードされてもこちらが有利になるので、すぐに攻撃に移れば優位を保っていける。ただしガード外し技のため、S.S.Sが発動すると相手の硬化時間が一気に短縮されて不利な状態に陥ってしまう。乱用は避けるべきだ。ちなみにコマンドの関係上、誤って鉄肘を出しやすい。しかし、前作同様に⇩⇘⇨Pでも出せるので、とっさに出すならこのコマンドを使おう。また、しゃがみ状態からは⇨Pだけでも出すことができる。

UPPER GUARD CRUSH! &
UPPER ARMOR CRUSH!

鉄肘（てつひじ）

HIGH MIDDLE LOW

⇨P

20

攻撃発生時間が非常に早い中段攻撃なので、この技を起点に攻めていくことになる。ガードされてもほとんど不利にはならず、再度鉄肘を出したり、根性肘や投げ技などを出したりして、攻撃の手を緩めることなく押し切っていこう。技が当たった後は若干有利になっているので、返し技として使えばここからも攻め込むことが可能だ。ただし、あまりにも使用頻度が高いため、すぐに相手の硬化時間が短くなり、反撃を受けやすくなるので注意しよう。

拳華火（こぶしはなび）

HIGH MIDDLE LOW

⇘P

24［しゃがみ状態26］

相手を高く浮かせられるアッパー。攻撃発生時間は早く、上段攻撃をかわすことができるので、相手の反撃に合わせるように出していくのがこの技の使い方だ。浮かせた後は超衆賭麗斗や肘鉄山などの空中コンボを狙っていこう。しゃがみ状態から出せる拳華火は、立ち状態から出すよりも攻撃発生時間が早い。そのため、座拳骨やキャンセル下足蹴などのしゃがみ状態から拳華火、仁義激闘破、投げの3択は見切られづらく、非常に有効な戦術といえる。

仁義激闘破（じんぎげきとうは）

HIGH MIDDLE LOW

⬋⇘P

25

BAHNの数少ない下段攻撃だ。下段技にしては攻撃発生時間が早い部類に入るため、割と見切られにくい。ガードされたときの硬化時間が長いためにしゃがみ投げを決められてしまうが、BAHNは強力な中段攻撃を豊富に持っているだけに、相手は下段攻撃をあまり意識していないはずだ。そこでこの技を使って下段ガードを意識させれば、中段攻撃も効果が増してくるだろう。しゃがみ状態からしか技を出せないという欠点はあるが、座拳骨やキャンセル下足蹴をうまく使ってその欠点をカバーしていこう。また下段アーマーを破壊できる技なので、相手の下段アーマーが点滅していたら積極的に使ってアーマーを破壊しよう。

UNDER ARMOR CRUSH!

蛇武流怒羅魂圧破（ダブルドラゴンアッパー）

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇨⇩⇘P⇨⇩⇘P

28,30

前作では非常に出しにくかった技だが、コマンドの受付が甘くなったため、かなり楽に出せるようになった。ガードされたときのスキは大きいが、攻撃発生時間が非常に早く、上段パンチをかわせるメリットがある。そこで、疾風膝や傍蹴をガードされたときなど、相手が打撃を出してくるところで使うと効果的だ。ただし、この場合は自分の体力に余裕があるときにしておこう。ちなみに画面中央で当てた場合、相手にすばやく受け身を取られるとフレアトーで反撃されてしまうが、画面端へ追い込んでいるときは、壁に当たって受け身の取れるタイミングが遅くなるために反撃を受けない。

CONNECTION No1 UPPER
UPPER GUARD CRUSH!

CONNECTION No2 UPPER
UPPER GUARD CRUSH!

根性肘（こんじょうひじ）

HIGH MIDDLE LOW

⇦⇨P

30

前作は一歩後ろに引いてから技を出していたが、今回は軸をずらしてから攻撃するようになった。ほとんどの攻撃を避けられるため、**G&A**やテックガードと同じように、硬化時間の短い技をガードさせた後の相手の反撃にあわせて使っていくのが有効だ。ただし、ガード後の硬化時間は非常に長く、様々な反撃技を入れられてしまう。また**G&A**でもあっさりと返されてしまうので注意が必要だ。しかしメリットのほうが大きいので、うまく使いこなせばもっとも頼れる技になるだろう。

肘根菩（ひじこんぼ）

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇨⇨P⇨P

25,20

肘を**2**発立て続けに出す中段の連係攻撃。**1**発目の鋼肘が当たれば**2**発目も連続で当たる。かなり前に踏み込んで技を出すために攻撃発生時間が遅い。そのため、相手との密着時はつぶされやすいので、中距離で使っていこう。また、**1**発目がカウンターで当たったときや、空中受け身の着地直後に当たれば、回復不可能なよろけにさせられる。よろけ中には**2**発目より強力な技を当てられるので、このよろけを狙って技を出すときは鋼肘だけを出していこう。

肘鉄山（ひじてつざん）

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇨⇨P⇦⇨⇨P+K

25,25～45(DIST DAMAGE)

肘根菩の**2**発目の肘が鉄山靠になった強力な技。こちらも連続攻撃だが、鉄山靠をガードされた後のスキが非常に大きいので、通常時に使うにはあまりにもリスクが大きすぎる。しかし、鉄山靠がアーマー破壊技になっているので、空中コンボや弔般が当たった後のバウンドコンボとして使っていけば有効に使えるだろう。さらに軽いキャラクターなら、不壊韻砥仁義が当たった後に決めることも可能だ。

CONNECTION No2 BODILY
UNDER GUARD CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH!

鉄山靠（てつざんこう）

HIGH MIDDLE LOW

⇦⇨⇨P+K

25～65(DIST DAMAGE)

UPPER GUARD CRUSH! & UNDER GUARD CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH!

相手に背中から体当たりしていく鉄山靠。攻撃発生時間が早い上に威力も高いので、返し技として用いるといい。ただし前作とは違い、ガード後の硬化時間が長いために反撃を受けてしまう。とはいうものの、鉄山靠が深く当たったときの威力の高さは魅力的だ。画面端で相手を浮かせたときは深く当てることができ、さらに壁ダメージも入るので大ダメージを期待できる。またフィニッシュで決めれば「男」の文字が出て、それを5回リプレイするので相手の屈辱も倍増だろう。注意したいのが、相手が画面端の空中以外にいるときは、コマンドを正確に入力しても硬化時間の長い鉄山靠が出てしまうことだ。このような状況のときは使わないほうがいい。

超仏苦（スーパーフック）

HIGH MIDDLE LOW

P+K

30

力の入った拳を殴りつけるように放つ、BAHNならではの強力な攻撃だ。この技が当たれば相手は地面に叩きつけられるようにダウンする。このダウンは受け身を取ることができないが、すぐに起き上がれるためにダウン攻撃は入らない。また、ガードさせるとよろけさせられるが、相手がすばやく回復を行えばこちら側が不利になってしまう。しかし、よろけると心理的にガードに徹するはずだ。そこを見逃さずに攻撃していこう。ちなみにキャンセルをかけられるので、これも活用して攻撃の幅を広げていこう。

UPPER GUARD CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH! & CANCELLATION

不壊韻砥仁義（フェイントじんぎ）

HIGH MIDDLE LOW

P+KGP

24

超仏苦のモーション中にガードボタンを押すと超仏苦がキャンセルされ、しゃがみダッシュのようなモーションになる。この状態のときにPボタンを押せば、不壊韻砥仁義が出せる。当たると通常の仁義激闘破よりも相手は高く浮き、空中受け身をとれない。軽いキャラクターならここから空中コンボを決められるので、鉄山靠や超衆賭麗斗などのダメージの高い技を叩き込もう。しかし、ガードされたときのスキが大きい。この技だけではなく、キャンセルモーションからの下段投げなども使って、相手のガードを揺さぶっていこう。

鳩尾突（みぞおちづき）

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K

30

相手の腹部辺りに重そうなパンチを入れる新技だ。当たれば相手は回復不可能なよろけ状態になる。当たった後のよろけ状態には、鉄山靠か傍蹴を出せば確実にダメージを奪える。また、画面端なら弔般も入れられて、相手を受け身の難しいダウンにさせられる。そうなればさらにコンボを入れることも可能だ。ガードされた後は若干不利な状態になっているので、素直にガードするか、G&AやTGを使うといい。

龕灯返（がんとうがえし）

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇩P+KP

18,20

中段攻撃の頭突きを食らわせた後に、下から両手ですくい上げる技だ。1発目の弔般が当たると受け身不可能なダウンを奪えるため、2発目も確実に当てることができる。また、弔般のバウンド中には他の技も入れることが可能だ。しかし攻撃発生時間が遅いので、いかにこの弱点をカバーして当てるかが最大の課題となる。

関　連　コ　ン　ボ

弔般
→肘鉄山

全キャラクターに入るコンボ。弔般が当たった後にすぐ肘鉄山のコマンドを入力すれば簡単に入れることができる。ダメージも高く、見栄えもいい実用的なコンボだ。

弔般が当たった後は相手が高くバウンドするので、いろいろと技を入れられる。

鋼肘のコマンドをすばやく入力しないと当たらないので気をつけよう。

最後は鉄山靠で締める。上段アーマーが点滅していれば壊せるぞ。

裏肘衆賭麗斗（うらひじストレート）

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇙P+KP

30,25

回転しながら肘を出し、さらにストレートを出す。肘が当たった後はよろけ状態になり、2発目が確実に入る。このよろけは回復可能だが、かなりすばやく回復されない限り2発目を入れられる。この2発目が当たれば、今度は回復不可能なよろけにさせられ、さらにこのよろけ中に攻撃を当てられる。裏肘はガードされても有利なので、裏肘衆賭麗斗を出し切るよりも、裏肘→鉄肘という連係を決め打ちで出してもいいだろう。

傍蹴（かたわらげり）

HIGH MIDDLE LOW

K+G

28

相手の脇腹に力強い蹴りを思いきり叩き込む。攻撃発生時間は早くないが、当たった後は相手を横に吹き飛ばすことができる。相手を画面中央に吹き飛ばしたら、すぐにダッシュで追いかけて、相手が受け身を取っていればダッシュ攻撃を仕掛けていこう。画面端で当てたときは、相手が空中受け身を取ったら投げ技と中段攻撃の2択を、取らなかったら起き攻めを、それぞれ行っていくといい。ガードされても五分なので、かなり高い性能を持った技といえる。

UPPER GUARD CRUSH!

肩竜狗留(ショルダータックル)

MIDDLE

⇘P+K

31

低い体勢で一歩前に踏み込み、肩から相手に体当たりしていく中段攻撃。当たれば相手を大きく浮かせられるので、こちらの優位を保つことができる。また、技を出すときが低い体勢のため、上段パンチをかわしながら攻撃を与えられる。ガードされたときは、相手にタイミング良く投げ技を入力されると確定で決められてしまう。といっても実際はかなり難しいので、相手が投げ技を決められなかったら根性肘などの打撃技を出していくといい。

GUARD ATTACK CRUSH!

裏肘(うらひじ)

HIGH

⇐P+K

24

回転しながら上段の肘を出す。攻撃発生時間が遅く、上段攻撃という点もあってあまり使える状況はないが、当たれば相手が特殊なよろけ状態になる。このよろけは非常に長いので、様々な技を当てられる。さらに、**TG**で相手の側面を取ったときに投げ抜けを入れ込んでいる相手に入りやすい。また、ガードされた時は五分の状態なので、鉄肘などの攻撃発生時間の早い技で押していこう。

関連コンボ

裏肘
→愚麗賭華音

裏肘が当たったとき、相手は長い時間よろけている。そのため、ここへ肘鉄山や超衆賭麗斗などの強力な技を決められる。さらにアーマー脱衣や愚麗賭華音といった**S.K.O**技も入るので、相手の体力が少なくなってきたら、狙っていくのもいいだろう。

裏肘ヒット! 相手の体力が残り少ないことを確認しておこう。

攻撃発生時間が遅いので、すばやく入力しないとダウンしてしまうので注意。

そして**S.K.O**。必ず一本取ってから狙おう。そうしないと残りのラウンドが地獄だ。

烈風甲破弾

HIGH / MIDDLE

⇐⇓⇙P⇒⇓⇘P

22,24

G&Aのアッパーからストレートを出す、**BAHN**だけが持っている特殊な**G&A**技。他の**G&A**と比べて攻撃発生時間が早く、連係攻撃になっているのが特徴だ。**1**発目の烈甲破弾が当たれば**2**発目も連続で当たり、また**2**発目をガードされてもほとんど不利にはならないので、非常に強力な技と言える。しかし、ガードされると**2**発目をしゃがんでかわされる。このような相手には、**1**発止めからしゃがみ投げや中段攻撃に移るのが効果的だ。コマンド入力が複雑なため、**2**発目の入力に失敗すると烈火甲破弾が出てしまう。こうなると当たっても反撃を受けてしまうので、しっかりと入力しよう。

CONNECTION No1 UPPER
UNDER GUARD CRUSH!

CONNECTION No2 STRAIGHT
UPPER GUARD CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH!

厄挫鬼苦（ヤクザキック）

HIGH MIDDLE LOW

⇘K

25

攻撃発生時間が早い上にリーチの長い中段攻撃。当たると相手は受け身が取れないダウンになり、遠くへ吹っ飛んでしまう。この後はダッシュ攻撃で起き攻めを行おう。またキャンセルもかけられるので、相手の起き上がりなどに技を重ねる振りをしてキャンセルをかけ、ガードを誘って投げるといった使い方もできる。ガードされても間合いが離れて反撃を受けない。少し離れた間合いから技を置いておくように出すか、G&Aの返し技として使っていこう。

CANCELLATION

下足蹴（したあしげ）

HIGH MIDDLE LOW

⇩K

15

BAHN唯一のキック攻撃の下段技。リーチは短いものの、当たれば相手と五分の状態になる。この後は当然しゃがみ状態になっているので、拳華火と仁義激闘破の2択をかけていくといい。しかしこの技の真骨頂は、キャンセルをかけられるところにある。キャンセルをかけるとしゃがんだ状態のまま前へ移動していくので、上段攻撃をかわしながら間合いを詰めることが可能だ。超究賭麗斗や相手の受け身の後などの有利な状態で使っていき、ここから中段攻撃と下段攻撃と投げ技の3択を迫っていこう。

CANCELLATION

速攻足蹴（そっこうあしげ）

HIGH MIDDLE LOW

⇨⇨K

32

前作で有名な「居合い蹴り」のできる上段攻撃のキック。攻撃発生時間中にキャンセルをかけられる。ガードさせた後は有利な状態になっているので、相手に速攻足蹴をガードさせてから2択を迫ったり、画面端での空中コンボに使ったりなど、様々な使い道がある。また、攻撃発生時間が早くダメージも高めなので、返し技としても使っていける。ただしキャンセルに失敗すると硬化時間が非常に長いため、反撃は必至だ。

CANCELLATION

愚麗賭華音（グレートキャノン）

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K+G

30

震脚と同時に掌底を突き出すBAHNのS.K.O技。攻撃発生時間が遅いために単発で当てることは難しいが、左ページで説明したように、裏肘の後なら確実に当てられる。それに、相手の投げ抜けやTGを読んで出せば当てやすい。しかしS.K.O技が出せるということは、アーマーがない状態ということになる。相手の怒濤の攻撃をくぐり抜けて当てるのは至難の業だろう。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O!

激弔般（げきちょうばん）

THROW

敵の近く⇨P+G

（壁際55）

相手の襟元をつかみ、頭突きを食らわせる激弔般。投げ技が決まった後、相手はダウンせずによろけている。前作はこのよろけ中に怒羅魂圧破が確定で入ったが、今回は間合いが離れてしまう上によろけも回復できるので、確定技はなくなってしまった。しかし有利な状況になることには変わらない。ここからさらに投げ技や鉄肘などの攻撃発生時間の早い中段攻撃で攻め立てていける。相手が画面端にいるときは画面端専用の激弔般になり、決めると相手がダウンしてしまう。しかし、ダメージは通常よりも高くなっているので、狙っても損はない。

倒（たおし）

THROW

敵の近く⇦P+G

30

相手の腕を取り、足を引っかけてその場で倒す投げ技。BAHNの投げ技の中で最もダメージが低い。しかし、ダウン中に小ダウン攻撃が入るため、トータルダメージは真空投よりも高い。使用するダウン攻撃は、引導まで出さずに上から対曼足蹴を出せばダメージが上がるので、こちらを使っていこう。また、前小ジャンプで相手を飛び越えて背後攻撃で起き攻め、といったこともできる。

真空投（しんくうなげ）

THROW

敵の近く⬃P+G

45

ダメージが特に高いわけではないが、斜め下入力のコマンドということもあって、投げ抜けされにくい特徴を持っている。投げ終えた後は相手との距離が離れているので、起き上がりにダッシュ攻撃の2択を仕掛けていこう。ただし自分の横側に壁があるときは、壁に当たって受け身を取られてしまう。このような場合は反撃を受けるのでダッシュ攻撃を控えたい。

豪放磊落（ごうほうらいらく）

THROW

敵の近く⇦⇨⇨P+G

60

どこかで見たことのあるようなこの投げ技は、BAHNの正面投げの中で一番ダメージが高くなっている。コマンドの関係上、前ダッシュしてから投げ技を決められるため、間合いが離れているときや、激超般と巌砕のよろけ状態後に投げ技へ移行するときなどに狙っていこう。ただし激弔般と投げ抜けコマンドが同じなので、抜けられやすい。真空投と倒もうまく織り交ぜ、投げ抜けされないように工夫すること。

刹那落（せつなおとし）

THROW

敵の近くP+G⇦⇦P+G

50

前作で異様なまでの強さを発揮していた刹那落。今回はダメージも低くなり、コマンド入力もP+G入力後10フレーム以内に残りのコマンドを入力しなければならないために、非常に難しくなった。それに、投げ抜けポイントも2ヶ所あるので、あまり頻繁に使える技とは言い難い。出すコツとしては、2回目のレバー入力とP+Gを同時押しすることだ。

強力な単発攻撃で相手を粉砕せよ

連係攻撃をほとんど持っていないBAHNだが、その分強力な単発攻撃を数多く持っている。この単発技でいかに相手の攻撃を封じ込めるかが、勝利のカギを握っているといっても過言ではない。

すべては鉄肘から

攻め立てる基本となる技は、やはり鉄肘。攻撃発生も早く、返し技として使うこともできる非常に高性能な技だ。また、今回の鉄肘は当たってもダウンしないようになったため、この後の攻撃が重要となってくる。ガード時とヒット時の硬直差の違いはあるが、行うことはほとんど同じだ。ただし、ガードした方が反撃に移ることが多いはず。ガード時は根性肘と、拳華火を重点的に使った方がいい。また、RAXELのスカイスクリーマーのように根性肘をつぶす攻撃には、もう一度鉄肘を出せば大丈夫だ。逆に鉄肘が当たると、ガードやG&Aなどの防御策を行いやすいので、この場合は超衆賭麗斗、下足蹴に重点をおこう。超衆賭麗斗は、ガードさせると有利な状況となるので、さらに攻め立てられる。また、下足蹴はキャンセルも使っていくと効果的だ。これらの攻撃を警戒してガードに徹していたら、思い切って投げにいこう。ちなみに、拳骨の後もこのフローチャートと同じだ。

鉄肘

⇨P

牽制から返し技まで、幅広い使い道のある鉄肘が攻撃の起点となる。ヒット、ガード共にほぼ同じような攻撃を出すことになるが、見極められるようになれば、さらに攻めやすくなる。ただ、あまり乱発すると、返し技として投げが入ってしまうので注意。

拳骨

P

BAHNのパンチは、ここからつながる連係を持たないので、あまり使われない。しかし、性能は他のキャラと同じく攻撃発生が早いので、相手の技を止めるのに有効な攻撃だ。

根性肘

⇦⇨P

鉄肘ガード後に反撃をしてきたら根性肘。ほとんどの攻撃をかわせるため、G&Aと同じように使うことができる。ただし、攻撃発生が遅いので投げられる危険性があることを覚えておこう。

拳華火

⬂P

攻撃をガードしたときは、攻撃発生の早い立ちパンチで牽制してくることが多い。そこには、上段パンチをかわす性質を持つ拳華火を当てよう。根性肘でもいいが、こちらだと空中コンボで追加ダメージを狙える。

超衆賭麗斗

➡P

鉄肘の後に、上記の攻撃を行っていると、相手はガードが堅くなるはず。そこには投げでもいいが、ガードさせて有利になる超衆賭麗斗がいい。攻撃発生が遅いが、布石を打っておけばガードしてくれるはずだ。

下足蹴

⇩K

しゃがみ状態ならば、仁義激闘破があるため相手は下段攻撃を意識するが、立ち状態のときはあまり意識していないはずだ。そこで通常技である下足蹴を使う。リーチも長いので当たりやすい。また、鉄肘ヒット後はキャンセルしてプレッシャーを与えるのもひとつの手だ。

各種投げ技

鉄肘後にG&A、TGでこちらの攻撃を止めにくるときには、投げを決めよう。ガード後よりもヒット後の方が間合いが離れるので、一歩前に出ないと決まりにくい。このときは、コマンドが前に入る激甲股か、豪放磊落がいい。

POINT 根性肘の避け性能

BAHNでもっとも頼りになる技の根性肘。攻撃を避けながら技を出すので、相手の反撃ポイントにG&AやTGと同じように出せば有効に使える。また、G&AとTGはガード外し技で外されてしまうが、根性肘はお構いなしに攻撃を与えられる。さらには、中間距離時のダッシュ攻撃までもかわせるのだ。

この間合いになると、大抵ダッシュ攻撃を仕掛けてくることが多い。

相手が近づいてきたらコマンドを入力。するとダッシュ攻撃をかわして・・・

根性肘が当たる。ダッシュ攻撃を引きつけすぎると、当たらないことがあるので注意しよう。

超衆賭麗斗で有利になろう

超衆賭麗斗の後はこちらが先に動けるので、先に攻撃を仕掛けられる。このときの行動は、鉄肘、厄挫鬼苦、下足蹴、投げの四つ。相手が何らかの攻撃を出してくるときは、鉄肘と厄挫鬼苦が有効。厄座鬼苦は、鉄肘より攻撃発生が遅いが、立ちパンチとPICKYのスタンディングニー、BAHNの怒羅魂圧破以外の攻撃ならばすべてつぶせる。さらに、キャンセルもできるので、ここから投げや鉄肘などの中段攻撃を出していってもいい。G&A、TGには投げと下足蹴。投げにいく際は、一歩前に出ないと投げられないので、前ダッシュとコマンドが共有できる、豪放磊落がいいだろう。下足蹴はしゃがみ状態になれるので、さらにここからの選択を迫れる。また、厄座鬼苦と同様にキャンセルをかけるのもひとつの手だ。フローチャートにはないが、超仏苦も効果的。出しきりとキャンセルを使いこなしていけば、相手にとっていやな攻撃になるのは間違いないだろう。

超衆賭麗斗
➡P

上段攻撃だが、ガードさせれば有利は状況を作り出すことが可能だ。この後は積極的に攻めていこう。多少攻撃発生は遅いが、強力な攻撃の裏肘や弔般も織り交ぜていってもいいだろう。

鉄肘
⇨P

超衆賭麗斗からの最強の連係。相手がなにかしら攻撃をしてきても、鉄肘でほぼつぶせる。ただし、CHARLIEのパンチだけにはつぶされるので、CHARLIEと戦う際には注意していこう。

厄挫鬼苦
⇘K

立ちパンチ以外の攻撃であれば、この厄挫鬼苦でつぶすことが可能だ。また、キャンセルもかかるので、技を出すと見せかけて投げなどの攻撃パターンも使っていくと効果的だ。

下足蹴
⇩K

超衆賭麗斗ガード後の間合いでは、下足蹴がぎりぎり当たる。例えガードされても、この間合いならば絶対に反撃を受けない。また、キャンセルからの攻めも使っていこう。この後は下にあるフローチャートを参照。

各種投げ技
各種コマンド

間合いが離れるので、クイックフォワードして投げよう。このときの投げは豪放磊落がベスト。また、同じコマンドを入力して近づき、投げと思わせて鉄山靠を出すと、投げを読んで攻撃を出してくれればカウンターで当たるので、使ってみよう。

しゃがみ状態からの強力な連係

下足蹴は立ち状態から出せる唯一の下段攻撃なので、下段攻撃の少ないBAHNにとっては非常に重宝する。当たれば五分、ガードされても間合いが離れ反撃を受けないので、相手の行動に対応していける。下足蹴が当たったときに出す技は、根性肘、超衆賭麗斗、拳華火、厄座鬼苦仁義激闘破の五つ。しゃがみ状態から出す拳華火は、攻撃発生が早くなっているので、相手の攻撃にまず負けることはない。超衆賭麗斗は一瞬身を引くために、上段パンチをかわしながら攻撃を加えられるし、ガードされても有利な状況を保てる。厄座鬼苦は出しきってもいいが、キャンセルから投げにいくのも効果的。立ちガードに徹していたら、しゃがみ状態からしか出せない下段攻撃の仁義激闘破を使っていこう。また、下足蹴をガードした後は、反撃に転じてくることが多い。G&AやTGでもいいが、根性肘を出しておけば攻撃をほとんどつぶせる。ガードされたときのリスクは同じようなものなので、ガード外し技もかわせる根性肘を使う方が得策だ。また、座拳骨からでもこのフローチャートでいける。このときは、超衆賭麗斗の代わりに投げを組み込もう。

下足蹴
⇩K

拳華火
⇘P

しゃがみ状態からの拳華火は、立ち状態からのものと比べて攻撃発生が早くなっている。このため、下足蹴が当たった後に出すと、ほとんどの攻撃に勝つことができる。ただし、リーチが短いので、当たらないこともある。遠いときは厄挫鬼苦を代用で使おう。

超衆賭麗斗
➡P

下足蹴が遠い間合いで当たったときは、投げにはいけないので、ガードに徹することが多い。そこでこの超衆賭麗斗をガード目的で出そう。また、相手が下足蹴が当たった後に立ちパンチを打ってくると、かわして攻撃できる。

仁義激闘破
⬋⇘P

しゃがみ状態からしか出せない仁義激闘破だが、アーマーが破壊できる強力な技だ。中段攻撃が強力なBAHNなので、相手は下段ガードをあまりしてこない。その盲点を巧みについていこう。

根性肘
⇦⇨P

下足蹴をガードされると、ここぞとばかりに反撃をしてくることが多い。そこをこの根性肘でつぶしてしまおう。

SKEBO FIGHTER

PICKY

性別➔男性　年齢➔16歳

身長➔168cm　体重➔55kg

職業➔高校生

得意技➔スケボー技

趣味➔スケートボード

性格➔負けず嫌い

よく聴く音楽➔ハヤリモノ何でも

好きなアーチスト➔Hanson、Will Smith

キャサリン（同じクラスの女の子）の気を引くため始めたスケボーだが、次第に街ではナッツクラックの方が人気が高まってきたためバイパーに転向。得意のスケボーテクを活かして（?）闘っている。結局キャサリンに振られたが、中途半端な自分に納得できず、闘い続けている。

ダブルボーダーパンチ

HIGH MIDDLE

PP 12,15

攻撃の起点となるダブルボーダーパンチからは、様々な攻撃に派生させられる。その中でも使用頻度が高いのが、このワンツーアッパーとワンツートーキックだ。ワンツーアッパーは、相手に当たれば低く浮き、受け身を取られなければ浮いたところに後に派生するキックを当てられる。ディレイもかかるので、攻撃のタイミングに変化をつけて使っていこう。もうひとつのワンツートーキックは、PICKYの主力技。トーキックの後のどちらの攻撃も連続ではないが連係のつなぎが早く、さらにトーキックにキャンセルがかかるのでフェイント技としても使い、投げにいくと効果的だ。また、アーマーが上下ともない場合は、連続攻撃となるので覚えておこう。

PP⇨PK 25 HIGH

PP⇨P⇨K 24 MIDDLE

PP⇨P 24 MIDDLE

PP⇩KK 16 HIGH

PP⇩K 18 MIDDLE

CANCELLATION

PP⇩KK+G 20 MIDDLE

ボードスラップ

HIGH MIDDLE LOW

⇦⇨⇨P

26

背負っているスケボーを相手に叩きつける、PICKY特有の攻撃。リーチが長いので、中間距離からの牽制技として使っていこう。さらに、アーマー破壊技なので、相手のアーマーが点滅していたら積極的に狙っても構わない。ガードされても間合いが離れ反撃を受けないので、ガード後にもう一度ボードスラップを出すと割と当たりやすい。また、コマンドが⇦⇨Pで出せるボードスラップは、攻撃発生が遅くなっているが、ダメージが高くガード後のスキも少ない。こちらの攻撃をつぶされる心配がないときは、こちらを使ってもいいだろう。

GUARD ATTACK CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH!

アッパー

HIGH MIDDLE LOW

⬂P

24

PICKYのアッパーは完全中段ではないので、他のキャラクターのアッパーに比べて弱い。だが、このアッパーの後に上段と中段に派生する技を持っている。このためガード時は不利になっているが、この攻撃があるので相手はうかつに手を出せない。さらに、ディレイをかけられる時間が長いので、これをうまく使っていけば、相手の反撃をつぶすことが可能だ。また、しゃがみ状態でガードされても、この後の攻撃を最速で出せば、しゃがみガードを外したところに当てられる。アッパー後の攻撃は、上段は相手をダウンさせられるが、かわされる恐れがあるので中段のアッパーミドルスピンを使うのがいいだろう。

UNDER GUARD CRUSH!

関連コンボ

アッパー～コンボトー＆ヒールドロップ～ラビットフック(5)

PICKYの誇る、多段ヒットするコンボだ。ただし、空中受け身で回避もできるし、ヒールドロップ後に地上受け身を取られると回避されてしまう。また、画面中央では入らず、画面端限定となってしまうが、威力は高く体力の半分を奪えるので、画面端の時はぜひ狙ってもらいたいコンボだ。

アッパー以外に、オーバーヘッドキャノン後に壁に当たったときも、このコンボを狙うことができるぞ。

ヒールドロップが当たると、受け身が取りにくく、さらにバウンドさせられる

フックを当てても空中受け身を取られないので、5発すべてを入れられる。

コンボテールキック

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

P⇩K

12,19

ボーダーパンチから下段のテールキックを繰り出す。ボーダーパンチの後は、中段のダブルボーダーパンチから強力な連係があるので、相手は立ちガードしていることが多い。そこへこのテールキックを当てていこう。当たった後は五分の状態なので、攻撃を出す相手には攻撃発生の早いスタンディングニーかアッパーがいい。また、当たってからしゃがむまでに立ち投げを決められるので、こちらも使っていくと効果的だ。ただし、ガードされたときのスキは大きい。

コークスクリューソバット

HIGH MIDDLE LOW 空中攻撃

⇨⇩⬂PK

20,30

低い体勢から飛び上がりながらアッパーを打ち、すぐさま空中で回し蹴りを繰り出す攻撃だ。コークスクリューが当たれば、ソバットが空中で当たる。低い体勢になるため、上段パンチや攻撃判定の高い中段攻撃をかわしながらの攻撃が可能だ。攻撃発生はあまり早いほうではないが、**PICKY**は完全な中段攻撃が少ないので、割と重宝する技だ。ただし、ガードされたときは、**2**発目のソバットは立ちガードにも当たらないので、反撃は必至。このため、**2**発目は確実に当たる場面以外はあまり使わない方がいい。

コークスクリュー・ヘッドスプリング

HIGH MIDDLE LOW

⇨⇩⬂PK+G⇨P+K+G

20,22,24

CONNECTION No3 SPRING KICK
UPPER GUARD CRUSH! & UNDER GUARD CRUSH!

コークスクリューパンチから下段技のテイルブレイクに派生できる。コークスクリューが当たった後に、空中で上受け身を取られなければ当たり、ヘッドスプリングも入る。また、下受け身ですぐに地上に降りてきても、ガードが間に合わずにテイルブレイクが当たることが多い。かわされる恐れがあるのであまり多用はできないが、下受け身を頻繁に取るような相手であれば狙っていってもいい。すべてガードされると大きなスキを与えてしまうが、コークスクリュー**1**発で止め、テイルブレイクを出さずに攻めていくという戦法もある。

トー&ヒールドロップ

HIGH MIDDLE LOW

⇩+KK+G

19,20

中段攻撃のトーキックから、踵落としにつなげる攻撃。**1**発目が当たれば**2**発目も連続となり、さらに**2**発目が当たれば相手をよろめかすことできる。このよろけは最速で回復されると、相手の方が若干早く動き出せるが、心理的にはこちらが有利。この心理状態をついて、投げにいくか、再度この技を出していくのが有効だ。ガードされたときも、反撃は受けないので、主力技として使ってもいいだろう。またこの攻撃は、**1**発目が相手の体に当たらないと**2**発目を出せないようになっている。コマンド入力も**1**発目が相手に当たってからでないと受け付けないので、先行入力しすぎないように気をつけよう。

ヒールドロップ

HIGH MIDDLE LOW

⇧⇩K

20,20

上記のトー&ヒールドロップとほぼ同じような性質の攻撃。ただし、コマンド入力が特殊なので、ある程度の慣れが必要だ。また、こちらの攻撃は、相手との間合いに関係なく**2**発目を出せるので、**1**発目が当たらない間合いでも出していける。当たった後やガードされた後の状態もトー&ヒールドロップと同じなので、その後の攻め方も同じようにしていこう。こちらの攻撃の方が**1**発目の攻撃発生が早いため、返し技としても使っていける。ただし、画面端では確実に連続攻撃となるが、画面中央では連続にならないことがあるので気をつけよう。

ニー&ハイスピン

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

KK 12,20

技のリーチは短いが、PICKYの攻撃の中でもっとも攻撃発生の早く、牽制から返し技まで、主力として使っていける技だ。1発目は完全な中段攻撃ではなく、しゃがみガードでもガードされてしまうが、当たれば2発目まで連続となる。当たっても相手は倒れず、逆にこちらが不利になってしまうが、もう一度この技を出せば立ちパンチと一部の攻撃以外はつぶすことが可能だ。また、ガードされても間合いが離れ、反撃を受けないのもこの技の特徴。2発目はしゃがんでかわされるが、このような相手には1発止めからヒールドロップなどの中段攻撃を出していこう。

CONNECTION No1 KNEE KICK
UNDER GUARD CRUSH!

ロースピンキック→ジャンプニー

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇩K+G⇨K+G 22,20

下段の回し蹴りから、中段の膝蹴りにつながる連係攻撃。1発目の回し蹴りは下段攻撃ながら相手を浮かせられる。この浮きは空中受け身が取れないので、ここに2発目が確実に当たる。ただしこの攻撃には欠点があり、2発目を当てたときすばやく空中受け身を取られると反撃を受けてしまい、さらには空中投げを持つキャラクターなら空中投げを決められてしまう。このため、2発目は1発目がガードされたときに、しゃがみ投げにくる相手に対してディレイで出すといいだろう。ちなみに2発目をディレイで出す場合は、⇩⇨K+Gと入力しないと出せないので覚えておこう。

CONNECTION No2 KNEE KICK
UNDER GUARD CRUSH!

ヘッドスプリング・キック

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇙K+G⇨P+K+G 25,24

下段攻撃のテイルブレイクを出したあと、ヘッドスプリングで起き上がる際にその勢いでキックを繰り出す。技の性質がロースピンキック→ジャンプニーと非常に似ているが、こちらは2発目が当たった後は相手を吹き飛ばすので、反撃の心配がない。ただし、1発目が相手に当たらないと2発目を出せないので、先行入力できない。また、1発目をガードされたとき、相手はすぐに動き出せるので、2発目までに攻撃で割り込まれてしまう。しかし、実戦レベルではまず不可能なので、このことは特に気にしないでもいいが、2発目ガード後の反撃を食らうのは必至だ。

CONNECTION No2 HEAD SPRING KICK
UNDER GUARD CRUSH!

フック

HIGH
MIDDLE
LOW

P+K 12

攻撃発生の早い中段のフック。このフックの後は、様々な連係を持っているので、いろいろなバリエーションの攻撃を与えることが可能だ。フックアッパーは、1発目が当たれば連続となり、相手を浮かせられる。さらに、1発目をしゃがみガードに当てると、アッパーが確実に当たる。また、カウンターで当たると、トリプルフックアッパーまで連続となるので、このふたつを主体に戦っていこう。また、すべての攻撃にディレイかかるので、連係の途中止めから投げも非常に有効だ。下段のレッグスローと中段のツイン・ダッジは、両方とも避けてから攻撃をするので、見分けがつきにくい。これを利用して2択をかけるのもいいだろう。また、レッグスローは、相手が空中受け身の取れない浮きになるので、軽いキャラクターであれば、空中コンボを決めることも可能だ。

P+K
UNDER GUARD CRUSH!

P+KP 12 MIDDLE
UNDER GUARD CRUSH!

P+KPP 10 MIDDLE
UNDER GUARD CRUSH!

C

P+KPPP 12 MIDDLE
UNDER GUARD CRUSH!

P+KPPPP 16 MIDDLE
UNDER GUARD CRUSH!

P+KPP⇗P 16 MIDDLE

B

P+KP⇩K 25 LOW

P+KPPP⇩K 25 LOW

A

P+K⇗P 16 MIDDLE

P+KPP+K+G 16 MIDDLE
A へ
C へ

P+KPPPP+K+G 16 MIDDLE

PICKY

FIGHTING VIPERS 2 Skillz
character skillz

タートル

HIGH MIDDLE LOW

⇦⇙⇩⇘⇨K+G

27

ブレイクダンスのように回転しながらキックを繰り出す。攻撃発生は遅いものの、モーションの始まりの方が、かなり低い体勢を取るので、下段攻撃と低い位置に攻撃判定のある中段攻撃以外は、すべてかわすことができる。このため、若干不利な状態でこの技を出しても、相手の反撃をうまくかわすことが可能だ。さらに、ガードされても反撃を受けないので、もう一度タートルを出してもいいだろう。コマンドの入力が難しく、ロースピンキックやテイルブレイクが暴発しやすいので、正確に入力を行おう。

カートホイール

HIGH MIDDLE LOW

⇨⇨K+G

28

中段攻撃の浴びせ蹴り。ボードスラップよりもリーチが長いので、中間距離から近づきながら攻撃ができる。当たった後は、受け身の取れないダウンを奪えるが、こちらも起き上がるまでに時間がかかるので、ダウン攻撃は入らない。また、ガードされると反撃は確実だが、この後に中段と下段の攻撃と特殊移動を出すことができる。中段攻撃の方は攻撃発生が遅いので割り込まれてしまうが、下段の方は割り込まれることがない。さらに、特殊移動は後転をして相手との間合いを離せるようになっている。派生技はガードされると確実に反撃を受けるため、カートホイールの後にガードを固める相手には、この特殊移動を使えば、まず反撃を受けることはない。

フラクチャード・バックスピン

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K+G

30

PICKYの**S.K.O**技は、回転しながらその勢いでスケートボードを相手に叩き込む、いかにも**PICKY**らしい技だ。攻撃発生は遅く、また、確実に決められる場面はないので使いどころは難しい。しかし、リーチが割とあるので、**PICKY**の得意な中間距離から、相手の攻撃にあわせて出すといい。他には、相手の**TG**を読んだときに使っていこう。ただし、アーマーを脱いで体重がさらに軽くなっているので、相手の空中コンボには十分注意しておこう。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O!

フォークスルーキック

THROW

敵の近く⇩P+G⇦K

0

相手の股の下をくぐり、背後を取る投げ技。投げ自体のダメージはないが、追加コマンドで⇦Kと入力すると、股をくぐってすぐにキックを食らわす、フォークスルーキックが出せる。このキックのダメージは**20**と低いが、相手が壁に当たれば**30**のダメージが入るので、合計で**50**ダメージとなり、追いつめられたときに有効だ。壁に当たらなかったときは、大ダウン攻撃が決まりやすいので狙ってもいいだろう。また、フォークスルーのみで止めた場合は、こちらがかなり有利な状態になっているので、ボードスラップ、アッパー、フック・アッパー、ミドルスピンキックが入る。一撃のダメージを取るなら⇦⇨Pのボードスラップを、浮かせたいのであればアッパーかフック・アッパーを入れていこう。

エルガリオ・バッシュ

THROW

敵の近く⇦⇨⇘P+G

44

相手の頭の上にのっかり、ボードで叩きつけるこのエルガリオ・バッシュは、正面投げの中でダメージが一番高い。投げ終えた後は相手との間合いが離れ、ダウン攻撃は入らないが、相手を画面端に追いつめた状態でこの投げが決まれば、間合いが離れないので小ダウン攻撃を入れられる。ただし、コマンドの関係上、前進してからこの投げを入力するのは難しいので、密着時と確実に投げられる状況のとき以外はあまり使わない方がいいだろう。

ブレインツイスター

THROW

敵の近く⇨⇦P+G

40

PICKYでもっとも使用頻度の高い投げ。コマンド入力も前ダッシュしてから⇦で**OK**なので、間合いをつめながら投げることが可能だ。投げ自体のダメージは少ないが、投げ終えた後は間合いが近いため、小ダウン攻撃が入るのでトータルのダメージはエルガリオ・バッシュよりも多い。とはいえ、使いやすいからといって、この投げばかり使っていれば当然警戒されて投げ抜けもされやすくなってくるので、他の投げも有効に使っていこう。

オーバーヘッドキャノン

THROW

敵の近く⇦⇨P+G 40

自分の前方に投げつける、RAXELのデスキャノンと同じ投げ。かなり前方へ投げつけるので、相手を画面端に追い込むときに使える。また、この投げで相手が壁に当たると、ダメージは少なくなってしまうが浮かせられるので、ここで空中コンボを決めることもできる。壁に当たらないときは受け身を取られてしまうが、受け身を取らないと大ダウン攻撃が確実に入る。受け身を取るタイミングが難しいので狙ってもいいだろう。

エアグラブ

THROW

両者空中近く⇩P+K+G 25

前作では異様なまでの強さを誇っていた空中投げだが、さすがに威力が落ちてしまった。しかし、投げ間合いの広さは健在なので、相手の空中攻撃を吸い込むことが可能。浮かせ技がカウンターで当たるか、画面端で浮かせたときに狙っていこう。また、ジャンプトーが当たった後にすぐコマンドを入力すれば、すばやい受け身を取られない限り、空中投げを決められる。さらに画面端の場合は、相手が壁に当たるので、受け身を取られず確実に決めることができる。投げ終えた後はお互いダウンするので、すばやく起き上がって相手の起き上がりを攻めていこう。

フライングヘッドシザース

THROW

大ジャンプ中⇩P+K+G 50

GRACEとPICKYしか持っていない特殊な投げだ。相手が立ち状態でないと決まらなく、しゃがまれていると相手にダメージを与えられるが、自分もダメージを食らってしまう。このため、体力のないときはあまり使わない方がいい。また、空中受け身時に暴発してしまうことがあるので気をつけよう。しかし威力もあり、またPICKYの代表的な技のひとつなので狙って欲しい。狙いどころは、相手の起き上がり時と画面端に追いつめたとき。相手が攻撃をしていても投げられるので、相手がG&Aを出すような場面で使うのも効果的だ。

数少ない完全中段を有効に使え!

PICKYの中段攻撃は、下段ガード外しになっているものが多く、立ちパンチも攻撃発生時間が遅く、牽制としてあまり使えない。他のキャラクターと同じような攻め方ができない分、戦術構築に苦戦するだろう。

攻撃の起点となる技

PICKYは攻撃発生の早い、スタンディングニーが攻撃の起点となる。他のキャラの立ちパンチよりは遅いが、中段攻撃なのでかわされないという利点がある。スタンディングニー後はヒット、ガード共に有利な状態にはならないが、スタンディングニーから派生できるニー&ハイスピンがあるので、相手はうかつに手を出せないはずだ。このハイスピンはしゃがんでかわせるが、しゃがむ相手には完全中段攻撃のトー&ヒールドロップかボードスラップを出そう。立ちガードに徹しているのであれば、下段攻撃のヘッドスプリングキックが有効だ。

トー&ヒールドロップからの選択肢

このトー&ヒールドロップが当たると、相手はよろけ状態となる。実は、このよろけを最速で回復すると、ガード時の硬直差と同じになる。しかし、よろけたときとガードしたときでは心理的にはかなり違う。よろけた後は、ガードすることが多いので、投げやヘッドスプリングキックが有効となってくる。また、ガード時は、反撃に転じてくること多いので、攻撃発生の早いスタンディングニーか、上段パンチをかわせるアッパーを出すのがいいだろう。

フックからの選択肢

フックの後は、ヒット、ガード時ともにほぼ五分の状態。しかし、この後には連係があるので、ここで反撃をしてくることは少ない。そこで、投げが非常に有効となる。また、反撃をしてきても、スタンディングニーとアッパーでほぼ対応できる。フックからの連係も駆使して攻撃パターンのバリエーションを増やせば,より効果的な攻めが可能だ。ちなみに、このフックからフローチャートをスタートさせてもいいだろう。

スタンディングニー

K

攻撃発生の早いスタンディングニーが**PICKY**の攻めの基本となる。この技が当たっても有利にはならないが、連係があるので反撃を受けづらい。密着時において、非常に信頼のおける技だ。

A

ニー&ハイスピン

KK

スタンディングニーからの派生技。スタンディングニーの後に反撃してくればこの技が当たる。また、ディレイもかかるので、これも使っていくとより効果的だ。

ヘッドスプリングキック

⇙K+G⇨P+K+G

スタンディングニーの後は間合いが離れるので、相手の立ちガードには、投げにいくよりもリーチのあるこのヘッドスプリングキックが有効。ちなみに、画面端であればリーチの短いロースピンキックでも代用は可能だ。

ボードスラップ

⇦⇨⇨P

ニー&ハイキックをしゃがんでかわす相手には、このボードスラップを当てよう。また、**G&A**もつぶせるし、間合いが離れていれば相手の間合い外から攻撃をできる。このときのボードスラップは、攻撃発生の早い⇦⇨⇨**P**を使おう。

トー&ヒールドロップ

⇩KK+G

ボードスラップと同じく、しゃがみガードの相手に有効。ボードスラップと違う点は、この後さらに攻め込めるということ。また、間合いが遠くて、トーキックが当たりそうになかったら、⇧⇩**K**のヒールドロップを使っていこう。

アッパー

⇘P

立ちパンチで牽制してくる相手には、上段パンチをかわせるアッパーがいい。ニー&ハイスピンをガードされたときは間合いが離れてしまうが、一歩前に踏み込むので、間合いが離れていても使える。

スタンディングニー

K

Aへ

下段パンチやアッパーなどの中段攻撃には、さらにスタンディングニーを出そう。このようにニー&ハイスピンの連発はかなり強い連係だ。多用してもいいが、**S.S.S**には気をつけよう。

各種投げ技

各コマンド

ニー&ハイスピンが当たった後は、思い切って投げにいくのもひとつの選択肢。このときに使う投げは、前進して投げられるブレインツイスターか、コマンド入力の容易なフォークスルーがいいだろう。

トー&ヒールドロップ

⇩KK+G

Bへ

スタンディングニーやアッパーをしゃがんでガードする相手には、完全中段攻撃のトーキックが有効。ガードされても反撃を受けないし、ほぼ同時に動けるので、多用しても構わない。

ボードスラッシュ

⇦⇨⇨P

相手がよろけ回復をしなかった場合、確実にボードスラッシュが入る。また、回復して反撃をしてきても間合いが離れているので、リーチの長いこちらの攻撃が上回る。この場合も攻撃発生の早いボードスラップを使おう。

フック

P+K

攻撃発生が早いがリーチは短いので、トー&ヒールドロップ後に使う場合は、クイックフォワードで一歩前につめてから出そう。この前につめるという行為が、投げを警戒している相手の反撃を誘うことができる。この後は、さらに攻め続けることが可能だ。

ヘッドスプリングキック

⇙K+G⇨P+K+G

リーチが長いので、トー&ヒールドロップの後に、その場で出しても相手に当てられる。また、よろけ後は強力なボードスラップがあるので、下段攻撃はあまり警戒されず決まりやすい。

各種投げ技

各コマンド

画面端であれば、よろけた後にその場で投げを入力すればいい。画面中央で間合いが離れたときは、クイックフォワードしてから投げよう。このときにフックとの**2**択をかけると効果的だ。

スタンディングニー

K

Aへ

ここでもスタンディングニーが役に立つ。ただし、使用頻度が高いので、使いすぎて相手の硬直が短くなっていることが多い。このようなときはこの技は控えて、他の選択肢を考えたほうがいいだろう。

アッパー

⇘P

フック後に、立ちパンチを打ってきたらアッパーで返そう。画面端であれば、技紹介のところで解説した空中コンボを狙っていける。フック後の投げを使っていると、反撃してくることが多いので、これと併用していくと効果的だ。

フックからの連係

フックからの連係を出す場合は、ディレイを有効に使い、連係の終わりを分からなくさせよう。途中止めをする場合は、相手との硬直差が短いトリプルフックがいい。また、これが読まれているときは、ディレイでこの後の連係を出していこう。

各種投げ技

各コマンド

フック後にはさまざまな選択肢があるので、ガードに徹するはずだ。フックの後は密着し、すかさず投げてしまおう。。当たってからの硬直が短いので、非常に返されにくい選択だ。

B

HIT

GUARD

アッパー

⇘P

立ちパンチで反撃を行ってくるときはこのアッパーで浮かせてしまおう。ガードされたときは、ディレイの連係攻撃を使ってフォローしていこう。

スタンディングニー

K

Aへ

MAHLERのフックなど、攻撃発生の早い中段攻撃にはスタンディングニーを出して、相手の攻撃を止めよう。また、しゃがみパンチもつぶせるので、しゃがみパンチで牽制することの多い相手には、これを使っていこう。

ヒールドロップ

⇧⇩K

Bへ

上記ふたつの攻撃は下段ガード外しなので、しゃがみガードをされると攻撃を与えられない。このようなときには、トー&ヒールドロップよりも攻撃発生が早く、アッパーもつぶせるヒールドロップを出すといい。

J POWERFUL VIPER

JANE

性別➔女性　年齢➔20歳
身長➔168cm　体重➔68kg
職業➔大型トレーラーの運転手
得意技➔トルネードパンチ
趣味➔筋力トレーニング
性格➔勝ち気。短気。
よく聴く音楽➔アメリカンロック
好きなアーチスト➔VANHALEN、Aerosmith

海兵隊を志しハイスクール時代に鍛え上げた鋼の筋肉を持つ。しかし、カッとなりやすい性格のため傷害事件を起こし入隊は拒絶される。以前は地下鉄工事のアルバイト等をしていたが、現在は大型トレーラーの運転手に転向した。だが、いまだに海兵隊の夢は捨ててはいない。自分の強さを試すためにバイパーになり、そして闘い続けている。

トリプルパンチ

HIGH HIGH MIDDLE

PPP 10,14,19

JANEの主力技。3発目をカウンターで当てると相手をよろけ状態に陥らせることができ、攻め込むことが容易になる。最速で出さずにディレイを効かせるなどして、うまく相手の反撃を誘い込みたいところだ。また、ガードされたとしてもそれほど不利にならないので、とりあえず出し切れば、相手を押さえつけることができる。3発目がガードされた後は相手の行動に応じて投げ・G&A・再度トリプルパンチ・アッパーなどで対応して、攻勢を維持していこう。戦術的には2発目で止め、そこから投げ技やボディブローに切り替えるのが効果的だが、この技自体の使用頻度が高いので、2発で止めた後は硬化時間が長くなっていることが多い。そのため、2発止めからの攻めを使うなら、そのラウンドの前半に使うなどの配慮が必要になるだろう。なお、相手の上段アーマーがないときは普通に当てても3発すべてが連続でつながるが、威力や技の性質から見てもコンボスイッチアッパーの方が有効なので、確実にヒットしそうなら場面ならそちらを使った方が賢明だろう。

コンボレイドニー

HIGH HIGH THROW

PP⇨K 10,14,24

ワンツーパンチからクリンチニーをスイッチさせる連係攻撃だ。前作では異様なまでの強さを誇ったが、クリンチニーへのスイッチタイミングが遅くなったため、簡単にかわされるようになった。まったく使えないというわけではないが、この弱体度から考えれば、トリプルパッシュに対して立ちガードに徹する相手に対して、「時折」使う程度に抑えるべきだろう。

ダブルクラップ・ハイキック

HIGH HIGH HIGH

PPK 10,14,16

技の性質だけを見ると、上段ばかりで構成された連係攻撃なので、空中コンボ以外に使い道がないような印象を受ける。だが、実際には3発目が相手にガードされても五分の状態を作ることができる。そのため、トリプルパンチを使いすぎ、硬化時間が長くなってしまったときの代用品として使える重要な連係攻撃と言える。

CONNECTION No3 KICK
UPPER GUARD CRUSH!

コンボブロックストレート

HIGH HIGH MIDDLE

PP⇦P 10,14,22

トリプルパンチ2発目からG&Aを繰り出す連係攻撃。トリプルパンチに割り込みを仕掛けてくる相手用の技だが、ディレイが効かないので、当初の目的通りには使えない。この技の真の使いどころは、相手の上段アーマーを弱らせているときの空中コンボにある。それは、空中であっても3発目が当たればアーマーをはぎ取れることに起因している。ディレイが効かない分、技と技のつながりが早いので空中受け身を取られにくく、こういった使い方には本当に適している。

CONNECTION No3 PUNCH
UNDER GUARD CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH!

ロースピンコンボ

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

PP⇩K

10,14,15

CONNECTION No3 LOW-KICK
CANCELLATION

トリプルパンチ**2**発目からローキックを繰り出す攻撃。相手のガードを揺さぶるというよりも、意表をつくワザといっていい。トリプルパンチ**3**発目がある限り、相手もこの攻撃をガードできないだろう。だが、当てたところで有利になるわけではない。そのため、相手に中段攻撃を重ねられれば、こちらの選択肢はガードか**G&A**しかなく、結果として攻めきれない。そこで、**3**発目のローキックをキャンセルし、フェイントを仕掛けてみる。この行動も自分を有利にするわけではないが、相手の反応次第では当てるよりも自分を有利な状況に導いてくれる。このキャンセルから攻めをどう発展させるかが強い**JANE**使いになるかの鍵といっても過言ではない。

ローナックルスピン

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

⇩PK

10,15

ローナックルは相手の攻撃を止める上で有用な技だ。しかも、**JANE**はここからロースピンキックにスイッチさせることができる。連続性も何もない連係攻撃だが、この技の強さはガードされにくく、されたとしても間合いが離れ、反撃を受けない点にある。ロースピンキック後はしゃがみ状態になっているので、そこからはパワーショルダーやスタンディングハイキック、そしてトスアッパーなどで相手の攻撃をつぶすといった攻めを展開することができる。この攻めは**JANE**が防御側に回ったときに使う、「形勢逆転を狙うための基本的な攻め」と言える。

レッグスパイラル～パワーフック

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

⇩KKP

12,16,20

ローキックから始まる特異な連係攻撃だ。ローキックが当たった段階で、確実に**2**発目も当たるので相手にとっては嫌な攻撃と言える。だが、これ以外の性能を見ると、**3**発目はカウンターで当ててもつながらず、ガードされればかなり不利な状況に陥ってしまうなど、弱点のほうが多い。しかし、対戦においては「**3**発目の中段攻撃がくる」という心理的効果から、**2**発目で止めても相手に反撃が遅れることのほうが多い。この一瞬をつき、トスアッパーや投げ技を狙うのは意外に有効な行動と言える。なお、**DK**キャンセルがかかるので、**2**発目だけをいきなり出せるが、実用性はない。

CONNECTION No1 LOW-KICK
CANCELLATION

アシルズ・ヒール

HIGH
MIDDLE
LOW

⇩K+G

15

攻撃発生時間が遅く、リーチもロースピンよりもないのでかなり当てにくい感がある。だが、コマンドを入力した段階で上段攻撃をかわせるという利点があるので、相手が反撃にきそうなシチュエーションで使えば、前述した弱点を克服できるだろう。技を当てた後は相手がよろめくので、すばやく攻め込みたいところ。攻め込む際は、相手との距離をどう埋めるかがポイントになるが、基本的には接近する素振りを見せて、相手の反撃を誘い、それを**G&A**や**TG**でつぶす、または回避から側面に回るのが最も有効だ。

コンボスイッチアッパー

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

PKP

10,20,20

トリプルパンチと同様に、対戦ではJANEの主戦力となる連係攻撃だ。3発目が中段攻撃なので出し切るだけで、相手を押さえつけることも容易。しかも、普段は3発目がつながることはないが、相手の上段アーマーをはぎ取ってあるなら、クラップナックルから3発目まですべてがつながり、 3発目を当てた後は相手が浮きあがるので、自分を有利な状況における。そのため、上段アーマーをはぎ取った後はかなり多用することになるだろう。また、2発目のキックにはガードボタンでキャンセルをかけられる。キャンセル後はトスアッパーや投げ技に切り替えて攻め立てるのも有効だ。キャンセルをかけたところで数値的に有利になるわけではないが、相手の意表を突く行動としてこれ以上有効なものはない。このことは3D格闘ゲームを少しでもかじったことのある人であれば、十分わかるだろう。

CONNECTION No3 UPPER CUT
UNDER GUARD CRUSH!

CONNECTION No2 KICK
CANCELLATION

パワーフック

HIGH
MIDDLE
LOW

P+K

24

力のこもったフックを叩きつける強力な単発攻撃。当たれば相手を大きく吹き飛ばすことができ、ガードされてもそれほど不利な状況には陥らない。G&Aをはじく能力も兼ね備えているなど、性質的にかなり高性能な技といえる。ただし、攻撃発生時間がかなり遅いので、つぶされやすい。この遅さをどう補うかが最大の課題となる。

UPPER GUARD CRUSH!

スピンパワーフック

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

↘KP

24,20

スピンキックからパワーフックにスイッチする連係攻撃。スピンキックが当たれば確実につながるのがこの連係攻撃の最大のウリ。これとスピンキックのリーチを盾に中間距離での牽制に使えば、相手の行動をかなり制限できるだろう。また、スピンキックの攻撃発生時間は近距離で使えばかなり早くなるので、反撃や割り込み技としても十分に力を発揮する。

トルネードパンチ

HIGH
MIDDLE
LOW

⇦⇙⇩⇘⇨ P(P押したまま)　30~60(45)

JANEの真の主力技と言えるトルネードパンチ。今作ではコマンド入力後、ボタンを押し続けることで溜めを作ることができ、その溜め時間に応じて威力が増加するようになっている。しかも、最大まで溜めると技の性質が変化し、ガード不能技となる。これ以外に溜め中にレバーを下方向に入れつつ離せば、相手の足元を攻撃するクロールトルネードにスイッチし、レバーを後ろに入れれば、トルネード自体をキャンセルすることもできる。浮かせた後や起き上がり中など、相手が何もできない状況で使えば、下段と中段とガード不能、そしてキャンセルの4つの行動で相手の動きに完全対応することができる。

UPPER ARMOR CRUSH!

トルネードパンチの威力変化

コマンド入力後、すぐに出した場合はダメージは30と低く、ガード不能攻撃となる最大まで溜めた場合は45。威力に関しては、最大溜めよりも、少し前の方が60と高い設定になっている。確実に入りそうな場面では最大溜めよりも少し溜めたくらいのところで使った方がいい。

1P側が最大溜めのトルネードを食らった場合、2P側が最大寸前の溜めで離した場合。その威力差は歴然としている。

トスアッパー

HIGH
MIDDLE
LOW

⇘P　24(20)

相手の上段攻撃をかいくぐりながら行うアッパーカット。主に相手の反撃に合わせ使うことになる。当てた後相手を浮かせることができ、こちらがかなり有利になる。リング中央で当てた場合は基本的にトルネードパンチを溜めておき、相手の行動に合わせる。壁際で当てた場合はコンボスイッチアッパーで空中コンボを狙うというのがセオリーだ。ちなみに攻撃判定がかなり下の方にあるので、倒れ込む寸前の相手にも当てることができる。

ダブルダウンスマッシュ

MIDDLE MIDDLE MIDDLE

⇨PPP　19,17,15

ボディブローをカウンターで当てた場合、3発すべてが連続でつながるうえに、3発目が入った後、バウンド中の相手に追い討ちを仕掛けることができるという強力かつ有用な連係攻撃だ。ただ、走り後などのように「レバーを1度⇨に入れた行動」の後にコマンド入力を行う場合、ダブルスマッシュに化けることがある。攻撃発生時間の差が激しいので、まちがって出せば、相手にカウンターを取られてしまう。そのため、コマンドの始めを⇦⇨Pと行って、誤入力を生まないように注意しよう。なお、ガードされた場合は2発目で止めるのがもっともローリスク。ここからはトリプルバッシュをガードされた時と同じように相手の行動に合わせて出す技を変化させれば、攻勢を維持できる。ちなみに1発目の初段のボディブローからはコマンド入力を変化させることで、アッパーやパワースマッシュを出すことができ、カウンターヒット時は両方とも連続攻撃となることを頭に入れておこう。

ボディブロー・パワーストレート

MIDDLE MIDDLE

⇨PP+K+G(Max)　19,15(40)

ボディーブローから派生する連係攻撃のひとつで、続くストレートはボタンを押し続ければ溜めを作ることができる。最大溜めだと、技の性質がかなり変わり、上段アーマーを破壊する能力を持ち、さらに上段ガードをはじくので、その後JANE側を多少有利な状況に導いてくれる。だが、実際には出が遅く、相手にG&Aを出されればそれまでだ。G&Aには弱いが、JANEの固有技中、唯一ガードされても有利になる技なので、うまく使いこなしたいところだ。

IF CONNECTION No2 MAX
THEN UPPER ARMOR CRUSH!

ダブルパワースマッシュ

MIDDLE MIDDLE

⇨⇨PP　25,15

攻撃発生時間が遅いものの、当てることさえできれば2発とも連続となる。しかも、バウンド中にダブルダウンスマッシュなどで追い討ちをかけることができるので、かなり強力な技と言える。なお、バウンド中に狙えるコンボに関しては下記参照のこと。

CONNECTION No1 PUNCH
UPPER GUARD CRUSH!

関　連　コ　ン　ボ

ダブルパワースマッシュ →ダブルダウンスマッシュ

ダブルパワースマッシュがヒットした後、即ダブルダウンスマッシュを入れる。最も簡単で大ダメージを与えられるコンボだ。ただし、受け身をとられると途中でガードされてしまう。受け身をとる相手にはパワーフックを使って確実にダメージを稼ごう。

ダブルパワースマッシュで相手をダウンさせたら、すぐコマンド入力の用意。

このとき、⇦⇨Pと入力した方が確実にボディブローが出る。

後は出し切る。なお、1発目の当て方によっては3発目が入らないことも。

ダブルパワースマッシュ →アーマーアウトS.K.O

バウンド中にすばやくアーマーアウトを入れれば、確実に決まる。体力調整さえうまくしておけば、確実にS.K.Oを奪えるのでJANE使いなら覚えておきたいところだ。

これくらいの残り体力から普通にダブルパワースマッシュを叩き込む。

体力がちょうど0になり、叩きつけられている間にアーマーアウトがヒット!

SKOで2本先取される。相手にとってはかなり屈辱的だろう。

ダッシュストレート→ダブルダウンスマッシュ2発止め →ボディブローパワーストレート

ダッシュストレートがヒットしたら相手をよろけ状態に陥らせることができる。ここに右の連続写真のようなバウンドコンボが入る。ただし、受け身を取られるとボディブローくらいしか入らなので、そういう相手には迷わずパワーフックを使おう。

ダッシュストレートでよろけ状態の間にすぐにボディブローを叩き込む。

ここで相手に空中受け身を取られなければ、2発目で止めて再度ボディブローパワーストレートを最速で出す。

体重がある相手にはボディブロー・パワーストレートをコンボスイッチアッパーに変更しよう。

スタンディングハイキック

HIGH
MIDDLE
LOW

立ち途中K

20

立ち途中に出せるキック攻撃。リーチがある割にはガードされても五分状態になるなど、なかなか使い勝手のいい技だ。同じような技でスタンディングアッパーがあるが、リーチ以外の技的性質はさほど変わらない。このふたつの技の使い分けは、技を出した後の状況で考える。密着状態を望むならスタンディングアッパーを。間合いを多少離したいのであればスタンディングハイキックを使っていこう。

スイングアッパー

HIGH
MIDDLE
LOW

↘P+K

35

攻撃発生時間が極端に遅いので、一見使えない技に見える。だが、一度身を引いてから攻撃するので、相手の攻撃をかわしやすく、踏み込みから生まれる長いリーチというふたつの利点がある。しかもガードされてもほとんど五分状態なので、遅い攻撃発生時間さえフォローできれば、頼もしい攻撃となるだろう。ダブルダウンスマッシュ途中止めなどで、相手がローナックル系統の攻撃で止めてきそうなところや、スタンディングハイキック後の少し離れた間合いになるところにあらかじめ出しておくような感じで使うと意外と相手の攻撃をかわしつつ攻撃できる。

UNDER GUARD CRUSH!

ブレイブキャノン

HIGH
MIDDLE
LOW

⇨P+K+G

30

JANEがもつS.K.O技は前作での主力技だったツーハンドハッシュだ。ただ、前作と異なり、攻撃発生時間はかなり遅くなっている。この攻撃発生時間の遅さをどうカバーするかがこの技を使いこなす最大の課題となる。テックガードから相手の側面に移動した後や、ローナックルスピン後などのように相手が反撃を試みたくなるような場面で使えば、ヒット率を高められるはずだ。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O!

J

クリンチパンチ THROW

敵の近くP+G 25

JANEの基本投げクリンチパンチ。抜けられやすいという欠点はあるものの、ダブルクリンチパンチとクリンチストライクニーのふたつの投げコンボにスイッチできるという利点がある。ダブルクリンチパンチ後は最速でダウン攻撃を出せばほとんど回避不能なので総合的にかなりのダメージ量になる。また、クリンチストライクニーにした場合、壁際ならば下記に掲載したようなちょっと変わった攻め方ができるなど、実際には実用度が高い投げ技と言える。

ダブルクリンチパンチ P+G ←P

クリンチストライクニー P+G →K

壁際の自動攻撃

クリンチストライクニーで相手を壁際に吹き飛ばした場合、受け身を取られなければ、大ダウン攻撃が確実に入る。また、受け身を取られたとしても、同じように大ダウンのコマンドを入力しておく。するとこちらの入力タイミングに関わらず、相手が受け身を取っていると大ジャンプパンチ攻撃になってくれる。システムページでも解説してあるように、この技はガードされても有利な状況になる。ただし、受け身後、相手に最速で攻撃を出されると大ジャンプパンチ攻撃がつぶされてしまうので、反撃をしてくる相手には素直に起き上がりを攻めた方がいい。

ヒットしたら即、レバーを⇙に入れたままにしてPボタンを連打！

受け身をとってもガードするハメに・・・。ここからは壁投げとトスアッパーで2択を仕掛けよう。

ダブルウォールストライクニー THROW

敵の近く壁正面K+GK+G 30,24

壁投げなので非常に抜けられにくい。投げた後、大ダウン攻撃を出せば、まずかわされることはないので、威力的に見ても高いと言える。しかも1発目で止めた場合、バウンド中にトスアッパーやアーマーアウトを当てることができる。そのため、相手の体力ゲージをうまく調整できればS.K.Oを狙うことも可能だ。

関連コンボ

ダブルウォールニー1発止め→アーマーアウト(S.K.O)

ダブルウォールニーを1発目でとめると、バウンド中にトスアッパーやアーマーアウトが入る。体力調整さえできれば、S.K.Oも狙える。だが、実際にはあまり実用的ではない。

技の硬直がとけたらすぐにコマンドを入力。硬直中にコマンドを連打してもOKだ。

バウンド中にS.K.O技が入る。受け身を取られないことを祈ろう。

フリングアップブレイカー

THROW

敵の近く⇨⇩P+G

50

コマンド入力上、前進してから出せ、投げた後に小ダウン攻撃が確実に入るので総合的なダメージも高い投げ技。JANEの投げ技中、最も使用頻度の高い技と言える。ただし、相手もこの投げ技には最大の注意を払ってくるので、うまく他の投げ技を織り交ぜつつ使っていこう。

クリンチニーグラブ

THROW

敵の近く⇦⇙⇩⇘⇨K+G

40

前作では無敵を誇ったJANEの投げコンボ発動技。クリンチニーグラブが入った後に⇩⇨Kと追加コマンドを入力することで、スーパーコンボニーランチャーにスイッチできる。だが、今作では、ニーキック2発目が入ったを食らった段階で相手側がレバガチャを行えばダウンするタイミングが早まり、ニーランチャーを回避されてしまうようになってしまった。そのため、今回は出し切らず、クリンチニーグラブが入ったらそのままダウン攻撃にいった方が無難だ。

ハンギング・ニーランチャー

THROW

敵の近く⇦⇨P+G

45

投げ抜けコマンドがクリンチニーグラブと同じなので、非常に抜けられやすい。だが、その分、相手を吹き飛ばすタイプの投げ技なので、壁近くで使えば、壁ダメージを期待できる上に、攻めやすくなるという利点がある。うまく他の投げ技と併用し、投げ抜けされないようにしたいところだ。

うまいつなぎで押さえ込め!

JANEの技は威力が高いが、攻撃発生時間が遅いものばかり。この遅さをカバーしつつ、どうやって相手を押さえ込むかがJANE基本戦術のポイントとなる。鍵となるのがキャンセレーションと起き攻めだ。

ナックルハイキックキャンセルからどうつなぐか?

JANEの基本はPKキャンセルから始まる。キャンセルで意表をつかれた相手のとる行動は「何もできずにいる」か、「攻撃発生時間の早い攻撃を出してくる」のどちらかだろう。まず、前者に関しては投げ技を狙う絶好のチャンス。使用する投げ技は、前進してから出せるフリンクアップブレイカーがいい。次に反撃を仕掛けてくる相手の場合は、相手の反撃によって対応する。ジャブ系統の上段攻撃でくるようなら迷わずトスアッパーを使う。攻撃発生時間は遅いが、上段攻撃をかわす性質があるため、まず勝てる。なお、PKキャンセルを行ったとき、密着状態でなく、攻撃が当たった場合はフレーム的に有利になっている。そのため、このような状況なら主力技であるボディブローを叩き込むのも有効だ。キャンセルからは様々な攻法を見いだせるが、上段アーマーをはぎ取っている状態でグラップナックルを当てたのであれば、キャンセルなどせずにコンボスイッチアッパーを叩き込み、そのまま起き攻めを行うようにしよう。

A ナックルハイキックキャンセル

PKG

初段のグラップナックルはJANEの技中、最も攻撃発生時間が早い。攻撃を出した後、基本的に不利な状況が多いJANEにとって、攻勢を維持するには非常に重要な技となる。特にナックルハイキックキャンセルは、至近距離でなく最速でキャンセルした場合こちらが有利な状況になる。JANEにとっては非常に重要だ。

各種投げ技

各コマンド

投げ技は抜けられるまでフリンクアップブレイカーを使う。IRE-GUI投げ抜けを行ってくる相手には、投げ抜けコマンドが別方向になる投げ技を使おう。

トスアッパー

⇘P

すばやい上段攻撃系統にはトスアッパーが有効だ。ただし攻撃発生時間が遅いのですばやい中段攻撃を持っているキャラクター相手には使わないようにしよう。

TGまたはG&A

すばやい中段攻撃で反撃を試みる相手にはこの選択肢しかない。TGは難しいが、決まれば➔PのTGアタックが確実に入る。このTGアタック後は大ダウン攻撃がほぼ確実に入るので、かなりのダメージを奪える。

ボディブロー

⇨P

グラップナックルが当たったときはこの選択肢もかなり有効だ。ただし、ヒット時の状況や相手の出方次第ではあるが・・・。

ロー系統からの選択肢について

フローチャートにはないが、ローナックルやローキックを戦いに混ぜることは意外と重要だ。前者は特殊中段なので、それほど重要には見えないが、なんといっても攻撃発生時間が早いので、相手の攻撃を止めやすい。しかも、そのままローキックにシフトでき、ヒット後は相手との距離ができる。このとき決して有利な状況ではないが、距離的には相手側も攻めにくいはずなので、ほぼ五分状態と思っていいだろう。なお、攻撃後、JANEはしゃがみ状態になっているので立ち上がり攻撃を出すことができる。立ち上がり攻撃は攻撃発生時間が早く、ガードさせて五分のスタンディングハイキックがオススメ。また、しゃがみ状態からでも出せるスイングアッパーも反撃を試みる相手には非常に有効だ。なお、しゃがみ状態でのトスアッパーは通常よりも攻撃発生時間が極端に早くなる。相手が反撃をしてきそうときに使えば非常に有効な技と言える。これらの行動で相手がG&Aやガードに固執してきたら迷わず投げを狙うこと。勇気のいる行動だが、この選択肢は必要不可欠なものだ。

相手が受け身をとらなかったら…。

起き攻め

投げ技を決めたら、ダウン攻撃にせずに起き上がりにトルネードパンチを重ね、タイミング的にガード不能技まで溜められるようにする。これに対して、相手が起き上がりにすばやく攻撃を出してきそうならトルネードパンチをキャンセルし、**G&A**または**TG**で対応。また、相手が**G&A**を出してくるようなら⇩**K+G**を重ねておくのも有効だ。

ダウン攻撃

相手がダウン中に↓K or ↓P

ダウン攻撃がほぼ確実に決まる投げ技はフリンクアップブレイカー、(←↙↓↘→**K+G**)、⇦⇘**P+G**などが挙げられる。確実に入れたいなら攻撃発生時間の早い↓**K**がいいが、威力的には↓**P**の方が高く、その後の起き攻めも行いやすい。ダウン攻撃が当たった後は相手が浮いてしまうので、受け身をとられてしまう。ダウン攻撃後、相手がどういう行動にでるかしっかりと見ること。

相手が受け身をとったら…。

スイングアッパー

⇘P+K

この技を出さずに起き攻めにいった方がいいが、上段ガードを外す性質があり、ガードされても五分の状態を作ってくれるので、相手を完全に押さえつけたいなら使うといい。この後はAにつないで攻めるのが得策だ。

大ジャンプパンチ

↗P

ガードさせただけで相手をよろけ状態にもっていくことができ、しかも回復しても五分と攻撃発生時間の遅ささえ補えればこれほど強力な技はない。相手の受け身を確認した上で重ねれば、ほとんど反撃を受けることはなく、確実に有利な状況を作ることができる。ただし、使いすぎて、**5,5,5**の効果が効いてしまったら、こちらが不利な状況になる。そうなったら上記の選択肢、スイングアッパーに切り替えよう。

Counter Hit

ボディブローがカウンターで当たった場合はそこから続くトリプルバッシュが完全に連続技となる。トリプルバッシュ後はさらにバウンドコンボを狙うことができる。

バウンドコンボへ

トリプルバッシュの**3**発目が入ると相手を叩きつけることができる。この後はバウンドコンボを狙っていくが、バウンドコンボの内容は、相手の行動次第といったところだ。

パワーフック

P+K

バウンドコンボの中でも最も簡単で、威力もそこそこ高い安定型の技。地上受け身をとる相手にはこの技を使う。当てた後は相手が遠くに飛んでいくので、走り攻撃で**2**択を仕掛けてやろう!

その他のバウンドコンボ

基本的なコンボは**88P**を参照して欲しい。ただ、そこにも書いてある通り、バウンドコンボは基本的には入らないものと考え、相手が「格下だ」と判断したときだけ狙うようにしよう。

Hit or Guard — Aへ

普通に当たっただけでは連続性もなく、途中で止めても有利にはならない。そのため、ここはディレイを効かせて相手の反撃を封印しつつ、様子をうかがうことになる。主に**3**発目に思いっきりディレイをかけて出すか、**2**発目で止めてAの選択肢に戻すかどちらかの選択肢で問題ない。

DEATH CRUNCH

RAXEL

性別➔男性　年齢➔20歳
身長➔177cm　体重➔53kg
職業➔ロックバンド"DEATH CRUNCH"ギター兼ボーカル
得意技➔ギター技
趣味➔バンド
性格➔クール、ナルシスト
よく聴く音楽➔UKロック
好きなアーチスト➔U2、OASIS

ロックバンド"DEATH CRUNCH"のギター兼ボーカル。耽美な魅力で女性ファンが多い。市議会議員の父と喧嘩しハイスクールを中退、家を出る。名を売るためにバイパーとなって闘い、メジャーデビューを果たした。しかし、バイパーだった過去を持つ彼に対して市から圧力がかかり、現在はライブさえ開けなくなってしまった。もう一度ステージに立つために、彼は再び武器としてギターを手に取った。

ライトスルー

PPP

HIGH HIGH MIDDLE

12,14,15

連続攻撃となるパンチを3発繰り出す技。3発目は中段攻撃になっており、さらにカウンターで当たるとよろけさせることができる。しかし、通常の状態で当たったときは、食らい投げが入ってしまうので、2発止めからの攻めを重視し、相手が2発目以降に反撃をしてくるようにすれば、カウンターを取りやすくなる。相手の攻撃力によってカウンター後の硬直差が変化するが、それを見極めるのは不可能なので、とりあえず攻撃発生の早い攻撃を重ねておくか、思い切って投げにいくのがいいだろう。

ジャブハイキック

PK

HIGH HIGH

12,20

CONNECTION No2 KICK
CANCELLATION

攻撃発生の早いパンチからキックを繰り出す連続攻撃。キックが当たってもダウンを奪えないが、相手と同時に動くことができるので、さらに攻め込むことが可能だ。また、パンチがガードされてもキックまで強制ガードになるので、しゃがんでかわされる心配はなく、ガードされてもほとんど同時に動くことができる。キックはキャンセルすることができるので、牽制技として使うのはもちろんのこと、安定した返し技としても使っていける。

ライトハンド

⇨PPP

MIDDLE MIDDLE MIDDLE

19,14,20

RAXELの主力となる中段の連係攻撃。攻撃発生は早く、カウンターで当たれば連続となるので、相手の技にうまく合わせて使っていきたい。また、攻撃力が24以上の硬化カウンターのときにも連続になるので、攻撃力の高いG&Aの返し技としても使うことが可能だ。さらに上下アーマーを奪ったときも当然連続になる。ガードされたときは反撃を受けないが、使用頻度が高くすぐに投げが確定する硬直になってしまうので気をつけよう。こうなってしまったらG&A投げ抜けをすることをオススメする。また、ディレイもかけることができるので、1発目がガードされたときは、ディレイをかけて相手の反撃を誘っていこう。

CONNECTION No3 STRAIGHT
GUARD ATTACK CRUSH!

ダブルアッパー

⇘PP

MIDDLE MIDDLE

12,24

CONNECTION No1 UPPER
UNDER GUARD CRUSH!

名前の通りアッパーを2発繰り出すダブルアッパーは、中段の連続攻撃になっている。また、1発目で相手のしゃがみガードを外した場合、2発目を最速で出せば確実に当てられる。他キャラのアッパーと違い、浮きは低くなっているが、空中での追い討ちは可能だ。浮かせた後はスカイスクリーマーなどの攻撃判定の広い技を当てていくといいだろう。ガードされたときのスキは大きいが、ディレイをかけられる時間が長いので、1発止めからの攻めも織り交ぜていけば、2発目が当たりやすくなるはずだ。

CONNECTION No2 UPPER
UNDER GUARD CRUSH!

デススピンアッパー→ギタートラスト

HIGH MIDDLE / HIGH MIDDLE

⇨⇩⇘P⇨⇨P

35,30

浮かせ技のデススピンアッパーから、リーチの長いギタートラストを出す連係技。デススピンアッパーは攻撃発生が早く、またダメージも高い。さらにはタイミング次第で上段パンチをかわしながら攻撃を与えることが可能だ。この後に出せるギタートラストは、アーマーを破壊でき、ガードされても間合いが離れて若干有利な状態に持ち込むことができる。しかし、最速でギタートラストを出しても立ちパンチで割り込まれる危険性があり、また**S.S.S**が発動すると一気に不利な状況に陥ってしまう。このため乱用は避け、**G&A**の返し技や、壁際での空中コンボとして用いれば効果を発揮できるだろう。

CONNECTION No2 GUITER
UPPER GUARD CRUSH & UPPER ARMOR CRUSH!

ハンマリング・オン

HIGH MIDDLE / HIGH MIDDLE

⬆PP

26,30

大ジャンプの着地際に、ギターを相手の頭上に叩きつけ、さらにこの後すくい上げる。**1**発目が当たると、叩きつけるようなダウンになり**2**発目は当たらないが、**1**発目のギター攻撃をガードさせると、相手はよろけ状態になる。相手がこのよろけをすばやく回復しない限り、**2**発目はガードできずに当たるようになっている。相手の起き上がりなど、ガードに徹する場面で使うと効果的。回復されて**2**発目をガードされたらさすがに不利だが、これは回復した相手をほめるしかない。

CONNECTION No1 GUITER KNUCKLE
UPPER GUARD CRUSH!

スピン・スタップ

HIGH MIDDLE

⇧K

24

小さくジャンプをして空中で回し蹴りを出す中段攻撃だ。ジャンプしている最中は、下段攻撃をかわすことができるので、下パンチなどの下段攻撃を読んだときに使っていくのが効果的。また攻撃発生が早いので、返し技にも使っていける。当たった後は浮かせられ、空中受け身を取られないので、ここに追い討ちとしてサマーソルトキックやスカイスクリーマーが確実に入る。ここまでであれば非常に高性能な技だが、ガードされたときの相手との硬直差が大きいのが欠点。しかし、これはガード直後に相手が動ければの話。大抵はガード後にワンテンポおいてから技を出すので、反撃を受けづらいのが利点だ。

関連コンボ

スピンスタップ～スカイスクリーマー～小ダウン攻撃

スピンスタップの浮きは、空中受け身が取れないので、空中に浮いている間は攻撃を与えられる。低い浮きのため入る攻撃は特定されてしまうが、空中受け身のできるFV2では確実な空中コンボというのは数少ないので、このような状態のときは、しっかりとコンボを決めてダメージを奪っていこう。

スピンスタップの浮きは低いので、当たったときはすぐさま反応しよう。

このスカイスクリーマーを当てても、相手は空中受け身が取れない状態になっている。

地上受け身を取られても、小ダウン攻撃が入る。全キャラクターに入る安定コンボだ。

サマーソルトキック

HIGH MIDDLE LOW

↖K

40

攻撃発生の早さと、攻撃力の高さが魅力のサマーソルトキック。今作ではガード外しの性質がなくなったので、G&Aであっさり返されるようになってしまった。しかし、G&Aの返し技や空中コンボに用いれば、全く問題なく使うことができる。当たった後は浮かせることができるが、こちらの硬直も長く、追い討ちにいくのはカウンターでない限り難しい。また、空中で当てた場合は、すぐに受け身を取られると反撃を受けてしまうので、フィニッシュ以外はあまり使わない方がいいだろう。

バックオフ・ディッチ+

HIGH HIGH MIDDLE

KKK

25,20,26(ディレイ時28)

ハイキックを2発出した後に蹴り上げる技。1発目のハイキックが当たると相手を低く浮かせることができ、この浮いたところに2,3発目が当たる。空中受け身を取られるとかわされてしまうが、ディレイを使って攻撃のタイミングをずらして当てていこう。また、3発目を先行入力せずに、2発目の攻撃判定が出きってから入力すると、スカイスクリーマーと同じ性質の技が出せる。こうすることにより、3発目でG&Aを外すことができ、ダメージも大きくなる。バックオフ・ディッチ+を使う際には、こちらの技を出すようにしていこう。

CONNECTION No3 DELAY KICK
GUARD ATTACK CRUSH!

スイープ→フライングV

MIDDLE MIDDLE

↙P+KP

30,32

ギターを使ってすくい上げるアッパーを放ち、さらにテニスのサーブのように振り下ろす。威力も高くガード外しになっているが、攻撃発生が非常に遅いため近距離で出してもつぶされることが多く、遠距離時に相手のダッシュに合わせるように出すか、起き上がりに重ねるように出そう。ただし、ガード外しになってはいるものの、ガード後は不利なので多用は禁物だ。また、スカイスクリーマーがカウンターで当たり、浮きが高いときに狙うのもいい。

CONNECTION No1&No2
UPPER GUARD CRUSH!

関連コンボ

ランニングストレート〜スイープ→フライングV

攻撃発生の遅い技だが、攻撃判定の低いことを利用すれば、このようなコンボを作り出せる。このコンボの注意点は、最速で技を出さないといけないことと、左足が前に出ている状態でランニングストレートを当てると、SANMAN、MAHLER、BAHN、JANE以外のキャラクターには入らないということ。自分の状態と、相手キャラクターをきちんと把握しておこう。

このときの状態を確認して、最速でスイープを出していこう。

ダウンぎりぎりでスイープが当たる。フライングVの入力は先行入力で。

これまたぎりぎりで当たる。相手は超低空で吹っ飛んでいくぞ。

ギタートラスト

HIGH
MIDDLE
LOW

⇨⇨P+K

35

ギターを両手で持ち、踏み込みながら思い切り前に突き出す中段攻撃。攻撃発生は遅いが、相手の間合い外からでも攻撃できるほどのリーチがあるので、中間距離では非常に重宝する。また、相手のTGを読んだときに出し、、TGの硬化中に当てるというのも有効な手段だ。中間距離時にガードされても間合いが離れているために反撃を受けないが、近距離時はガードさせても間合いがあまり離れないため、最速の投げが返し技となってしまう。とはいえ、技の特性を考えれば、それくらいのリスクは仕方がないことだろう。

UPPER GUARD CRUSH! &
UPPER AOMOR CRUSH!

ダブルクリムゾン・ディッグ

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

⇩P+KP⇩P

35,30,10

ギターを相手に叩きつける中段攻撃のクリムゾンからもう一度叩きつけ、さらに下段へギターを突き出す。1発目をガードされると2発目をTG横移動でかわせるが、1発目が当たると相手はよろける。このよろけは回復できるが、最速で回復してもTG横移動のコマンドを入力するのは間に合わないので、ガードをするしかない。そして、2発目ガード後は3発目の下段攻撃が必ず当たる。これがこの攻撃の最大の特徴だ。相手の起き上がりに2発目を重ねるように出していくと効果的。ダメージは低いが、確実に相手の体力を奪える非常にいやらしい攻撃だ。

CONNECTION No2
UPPER GUARD CRUSH!

クリムゾン・アウェイ

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

⇩P+K⇩K

35,25

クリムゾンの後にトーキックを繰り出す攻撃がクリムゾン・アウェイ。こちらの攻撃は2発目の攻撃発生が早く、1発目が当たれば回復する前に2発目が当たるので、連続攻撃となる。また、1発目をガードされても上記のダブルクリムゾン・ディッグを警戒している相手であれば、2発目のモーションを見てからTGを入力するはず。そこで、1発で止まったと見せかけ、反撃を試みてきたところにディレイで2発目を出す、という手段が非常に有効となる。ふたつの攻撃をうまく使い分けることができれば、どちらの攻撃も効果が増してくるはずだ。

ロガロ・アクセル

HIGH
MIDDLE
LOW

⇘⇘P+K　23

低い体制をとり、その状態からギターを水平に振り付ける下段攻撃。この体制のおかげで上段パンチはおろか、特定の中段攻撃をもかわしながら攻撃を与えることが可能だ。しかし、攻撃発生が遅く、密着時にガードされるとしゃがみ投げが入ってしまう。このため、近距離での戦いの中ではあまり組み込むことができないが、中距離時やギタートラストなどのガードされて間合いの離れる技の後に出せば、弱点を補える。ただし、モーションが大きく見切られやすいので乱発は避けよう。

スカイスクリーマー

HIGH
MIDDLE
LOW

K+G　28

RAXELの浮かせ技は、このスカイスクリーマーがメインとなる。一瞬かがみ込むようなモーションになって上段パンチをかわすため、他のキャラクターのアッパーとほぼ同じ性質と言っていいだろう。さらにアッパーより優れている点は、**G&A**外しになっていることと、非常に広い攻撃判定を持っているので、バウンド中や空中で当てやすいということだ。ただし、**G&A**を外したときは五分の状態になるが、通常にガードをされるとかなり不利な状態。この場合は、素直に**G&A**投げ抜けか**TG**投げ抜けを入力しよう。

GUARD ATTACK CRUSH!

バルカン・デス・グリップ

HIGH　HIGH
MIDDLE
LOW
THROW

⇩K+G ヒット後P+G　20,30

前作のスライディングに比べて攻撃発生が遅くなり、当たってもダウンを奪えなくなったので、スライディングだけの性能は下がった。だが、今作ではスライディングが当たった後に**P+G**を入力することによって投げ技に派生できるので、前作のものとは全く違う攻撃となった。また、滑る距離が長いので、相手の間合い外から当てることも可能。さらには地面をはうように攻撃をするので、相手の上、中段攻撃をかわせる。ただし、ガードされたときの硬直は長く、しかも下段攻撃にもかかわらず立ち投げが返し技として入ってしまう。慣れてくると見切られやすいので、相手の攻撃に合わせるように使っていくのが有効だ。

デススピン・ローラー

HIGH HIGH HIGH

⇨K+G⇩⇘⇨K⇦⇙⇩⇘⇨K　30(密着時35),25,25

強烈な回し蹴りを3発繰り出す、RAXELの代表的な攻撃のひとつがこのデススピン・ローラー。密着した状態で1発目をガードさせれば、2,3発目は相手のガードを突き破り攻撃を与えられ、さらに、すべての攻撃がアーマー破壊技になっているので、非常に強力な攻撃といえる。しかし、1発目が遠い距離のときにガードされると、2,3発目はガードされてしまう。こうなってしまうと反撃は確実。3発目に至ってはS.K.O技までもが入ってしまう。また、密着時でも1発目にS.S.Sが効いてしまうと、ガード可能となるので気をつけたい。このふたつのことに注意さえすれば、主力技として使っていけるので、相手との距離と技を出した回数をしっかりと把握しておこう。

CONNECTION No1 SPINING KICK
UPPER ARMOR CRUSH! & UPPER GUARD CRUSH! (NEAR)

CONNECTION No2&No3 SPINING KICK
UPPER ARMOR CRUSH!

デススピンキック→ライトスルー

HIGH HIGH MIDDLE MIDDLE

⇨K+GPPP　30(密着時35),14,19,20

デススピンキックから、バックナックル、エルボー、ストレートとつなぐ新しい連係。デススピン・ローラーのように、1発目でガードを外した後に攻撃を与えることはできないが、2発目が当たれば、後の攻撃は連続となる。この技の使いどころは、密着時のデススピンキックにS.S.Sが働いたときと、遠い間合いのときだ。デススピンキックをガードされた後、立ちガードには3発目ディレイと投げの2択を、しゃがみガードには最速で3発目を出すというように、相手の状態によって攻撃パターンを変えていくと効果的だ。

CONNECTION No1 SPINING KICK
UPPER ARMOR CRUSH! & UPPER GUARD CRUSH! (NEAR)

ヴードゥー・バーン

MIDDLE

⇨P+K+G　30

オルタネイトキックと同じようなモーションのRAXELのS.K.O技。一瞬だがしゃがむような姿勢をとるので、反応のいい相手はしゃがんで食らってくれることもある。だが、攻撃発生の遅いこの技を確実に当てるには、やはりTGの硬直中を狙うのが一番いい。投げ抜けをP+K+Gでしている相手であれば、こちらが投げ抜けをして組み合った後投げが確定する場面で出すと、高確率で当たるはず。上級者になるほどP+K+Gで投げ抜けをするので、狙っていってみよう。または、画面端で浮かせたときに狙うのもひとつの手だ。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O!

デトロイドロックダウン

THROW

敵の近く⇧⇩P+G

56

RAXELの投げといえばこれ、と言えるくらい有名なデトロイドロックダウン。投げ単体の威力は、背後投げと投げコンボすべて決まったときを除けば一番高い。ただし、ダウン攻撃は入らないので、投げ終えた後の追加ダメージは期待できない。とはいえ、相手がすばやく起き上がってきても、こちらの方が先に動けるので、すぐさま起き上がりを攻めていこう。攻撃発生が遅いが強力なダブルクリムゾン・ディッグなどを重ねるのも効果的だ。コマンドが特殊だが、**RAXEL**を使う上では欠かせない投げなので、出せるようにしておこう。

ブラックカラー

THROW

敵の近く⇨⇙P+G

45

相手の背後を取り、首と股に腕をかけて背後に飛び上がり、体制を入れ替えて相手を地面に叩きつける**RAXEL**の新しい投げ技。威力はそれほど高くないが、小ダウン攻撃が入るので、トータルのダメージは割と高くなる。また、前ダッシュをしてから⇙でもコマンド入力を受け付けてくれるので、間合いをつめてから投げられる。コマンド的に相手に投げ抜けされづらく、こちらは投げやすいので、多用できる投げ技だ。

デスキャノン

THROW

敵の近く⇨⇨P+G

40

リング中央から投げを決めても、相手を壁に当てられるほど、相手を投げ飛ばす距離の長い投げ。壁に当たった後は空中コンボを狙うことも可能となる。また、壁に当たらないときは、ダウン時に地上受け身が取れるが、受け身を失敗すれば大ダウン攻撃が入る。追いつめられたときに使えば、画面端から脱出できて間合いを離せ、画面端まで追い込んだ状態で使えば空中コンボを狙えるという万能な投げ技だ。ただ、投げ抜けされやすいので他の投げも有効に使っていこう。

パラシュートフレア

THROW

敵の近く⇘⇐P+G　50

ブラックカラーと同じように相手の背後に回り込むが、パラシュートフレアは、ここからが豪快。相手を踏み台にして高くジャンプし、相手の首筋にギターを叩き込む。このあと、さらに小ダウン攻撃のスピットキックも入るので、トータル的なダメージは、デトロイトロックダウンよりも高い。コマンド入力に慣れが必要だが、このダメージの高さは魅力的。見栄えもいいので、投げを決められる場面であれば狙っていこう。ただし、投げ抜けされやすいのが難点だ。

ローリングストーン

THROW COMBO

敵の近く⇐⇙⇓⇘⇒P+G⇑⇓P+G⇒P+G　20,35,20

RAXELの投げコンボ。**SANMAN**のような分岐はないが、すべてが決まれば最大のダメージを与えられる。ただし、投げコンボ中の分岐がなく、投げ抜けポイントも**2**ヶ所あるので、上級者にはまず決まらない。このため、この投げコンボは**1**段止めを多用しよう。**1**段目で止めるとこちらが有利になっている。確実に入る攻撃はないが、この後に背後投げとデススピンローラーでほぼ完全な**2**択を迫ることが可能。これで攻めていくといいだろう。

スケープゴート・ハンキング

THROW

敵の近く壁正面P+G　40

壁投げのスケープゴート・ハンキングからは、ふたつの投げに派生できる。スケープゴート・ベリエルは、ギターを相手の頭上から叩きつける。ダメージこそ低いが、ダウン攻撃も入り、相手をそのまま画面端に追いつめた状態にできるので、さらに攻め込んでいくことが可能だ。もうひとつのチョーキング・ハンマーは、ギターで相手を持ち上げ、画面中央側に投げつける。投げのダメージはこちらの方が高いが、ダウン攻撃は入らず、またせっかく追いつめた相手を脱出させてしまうので、フィニッシュで決める以外はあまり使えないだろう。

スケープゴート・ベリエル

THROW COMBO

敵の近く壁正面P+G⇒P+G　15

チョーキング・ハンマー

THROW COMBO

敵の近く壁正面P+G⇐P+G　20

このキャラを使って最強を狙え！

できることは少ないが、はっきり言って最強格であることには変わりないRAXEL。ディレイを中心に、相手を固めては誘い、叩きつぶしていく。そして、ダウンさせ最強の起き攻めで相手を葬りされ！

ジャブハイキックからのフロー

攻撃発生時間の早いジャブで相手を止めつつ、続く連係技のハイキックにキャンセルをかけて、攻め始めるのが**RAXEL**のベーシックな攻めの流れだ。ジャブハイキックにキャンセルをかけた後の行動はフローの通りになる。攻勢を維持したければ主にエルボーカットかライトスピンをつなげるといい。なお、ライトスピン後の選択肢はジャブハイキック後と同じ技群で対応しよう。投げ技は勇気のいる行動だが、**TG**や**G&A**に対応できるのが大きい。それら以外のフローは、相手の反応への対応なので、対戦を続けていく中で、相手の行動パターンを読みつつ、それぞれの使用頻度を決めていってもらいたい。

エルボーカット後のフロー

基本はディレイで相手の攻撃を誘いながらつぶし、ライトハンドの連続ヒットを狙うが、ディレイを警戒してガードに固執する相手にはフローのように他の攻撃に変化させていくのが有効だ。フローの中で特異なのがロガロ・アクセル。攻撃発生時間こそ遅いが、上段攻撃はもちろん、一部の中段攻撃すら回避することができるので、使ってみるのは非常に重要だ。なお、攻撃の流れを止めたくない人は再度ジャブハイキックキャンセルをつなげるといいだろう。

ライトハンドを出し切ってしまったら？

ライトハンドすべてをガードされたらどうするべきか？フレーム的にかなり不利なので、反撃を受ける可能性があるが、**S,S,S**が入るまでは**IRE-GUI**投げ抜けをすることなく、フロー通りに攻めてみるといい。特にロガロ・アクセルはオススメだ。ただ、不利なことは変わらず、それを知っている相手は中段攻撃で攻めてくるはず。そういう相手には素直に**G&A**や**TG**を狙うのがいい。もちろんこのとき、投げ抜けも入れておくことも忘れずに。

A ジャブハイキックキャンセル　CANCEL

PKG

すべてはこの行動から始まる。前作と同じだが、それだけこの技が起点に適した技ということなのだ。ヒット・ガードで多少状況は変わるが、続く選択肢はどれでもいいだろう。

POINT

RAXELが持つ、最強の起き攻めとは？

ラクセルは**FV2**の中でもっとも厳しい起き攻めを持っている。それは相手の起き上がりにしゃがみ投げとデススピン・ローラーの**2**択を迫るというものだ。前者は攻撃を出すことで回避できるが、後者はそれらすべてをつぶす。後者に対してはしゃがんでいるしかない。この起き攻めに対しては相手側は読み勝つか、**S,S,S**の効果が効いてくるのを待つか、起き上がり**TG**横移動で回避するしかない。やられた側にとってこれほどリスキーな選択肢しか抜け道がない**2**択攻撃は他にないだろう。ただ、この起き攻めは強力だが、はっきり言って相手側がこちらの攻撃を見て判断できるような代物ではない。つまり、真の意味で攻撃を受けた側にはおもしろみも何にもない戦法といえる。対戦相手を失いたくないのであれば、使用は控えた方がいい。

相手をダウンさせることができたら、すぐに密着しておき、

相手がふつうに起き上がるようならしゃがみ投げが確実に入る。

しゃがみ投げを嫌い、相手が攻撃を出すようならデススピンローラーが確実に当たる。

スピン・スタッブ
⇧K

しゃがみパンチ系統への対応技といったところだ。この技がヒットすれば相手が受け身不能な浮き方をする。この浮きに追い討ちを決めてやろう。

エルボーカット
⇨P

信頼できる中段攻撃。攻撃発生時間も早い部類に入るので、かなりの技を止められるはずだ。この技はガードされも連係技があるので、攻勢が維持できる利点がある。

デススピンアッパー
⇨⇩⬂P

中段攻撃の浮かせ技でありながら、攻撃発生時間がずば抜けて早く、それでいて上段攻撃を回避しながら攻撃できる優秀な技。ジャブハイキックキャンセルに対してすばやい上段攻撃で対応しようとしてきたらこの技を使うといい。

各種投げ技
各コマンド

投げ技は、「どれを多く使っているか」さえ悟られなければどれを使ってもいい。キャンセル時の硬化時間を利用してコマンド入力し、デトロイトロックダウンを狙っていくのも有効な使い方のひとつ。

ライトスピン
PP

攻撃発生の早いジャブから裏拳を繰り出すライトスピンを出すのも手だ。**3**発目にディレイが効き、中段攻撃なので、相手をいやでも立たせることができる。この後はエルボーカット後と同じような選択肢でいいだろう。

ロガロ・アクセル
⬃⬂P+K

ここでこの技を使うのは意外と思うかもしれないが、上段攻撃だけでなく、一部の中段攻撃すら回避することができる。そのため、ディレイが気になり、相手の反撃が遅くなりそうなこの場面で使うのが有効なのだ。

ライトハンド
⇨PPP

ここでのライトハンドはディレイで**2**発目以降を出すということだ。

ジャブハイキック
PK — **Aへ**

ジャブは攻撃発生時間が早いので、相手の反撃をある程度止めることができる。ただ、ここでの目的は、再度こちらの攻勢を立て直すことにある。

各種投げ技
各コマンド

ここではコマンド入力が難しいデトロイトロックダウンよりも、他の投げ技の方が実戦的だ。中でも投げ抜けコマンドが斜め方向になるブラックカラーが有効。

GUARD

ロガロ・アクセル
⬃⬂P+K

この場面は相手が投げ技を出してくることが多い。だが、まず、硬直時間に投げられることはないので、「投げにくる」と判断したら先行入力気味にこの技を使うのが非常に有効だ。

デススピンアッパー
⇨⇩⬂P

相手が攻撃発生時間の早い上段攻撃で攻めてくると踏んだらこの技を出しておくといい。なお、この技で浮かせた後は派生技のギタートラストを出すふりをして、着地際、または空中でデススピンローラーを叩きこむのも非常に有効な戦法だ。

G&A
⬅P or ⬅K

この場面は**RAXEL**側がかなり不利になっている。そのため、相手も攻勢に出てくることがある。これをジャブでつぶすのは厳しいので、やはりこの選択肢になる。

TG
P+K+G

G&Aが嫌いな人は**TG**を使うといい。相手の攻撃を返すという点ではタイミングが難しくなるだけで、能力的に大差はない。

ENIGMATIC PERSON

MAHLER

FIGHTING VIPERS 2 Skillz character skillz

性別➜男性　年齢➜22歳

身長➜182cm　体重➜72kg

職業➜プロレスラー？

得意技➜プロレス技

趣味➜ウィンドサーフィン

性格➜寡黙、正義感、使命感が強い

よく聴く音楽➜クラシック

好きなアーチスト➜Wagner、Chaikovskii

市長であるB.M.と血縁関係にあると噂される謎の男。親族としての使命感が、B.M.を倒し市政に正義を取り戻すため闘っている。この2年間ナッツクラック界からは姿を消していたが、一説によるとアームストンシティを離れ、覆面レスラーとして技を磨いていたのではないかと言われている。

ブローコンボ・アッパー

HIGH MIDDLE MIDDLE

PPP

12,10,15

攻撃発生時間の早いジャブ、ストロングフィストからボディブローをつなげた連係、エクストリーム・ブローから派生する攻撃のひとつだ。攻撃判定が上、中、中なので、ジャブで相手の動きを止めつつ、相手を抑えつけるための非常に有効な連係攻撃と言える。3発目のアッパーはアーマーがはがれていようがカウンターだろうが、連続性はまったくないものの、コマンド受付時間が長いのでディレイがよくかかる。このディレイを餌に、相手の反撃を誘い、つぶすのが基本となる。どう転んでもこの技が対戦で主力となることは間違いない。

ブローコンボ・ストレート

HIGH MIDDLE MIDDLE

PP⇨P

12,10,20

ブローコンボ・アッパーの3発目がストレートにスイッチする連係攻撃。ブローコンボ・アッパー同様、3発目は基本的につながらないが、技の性質がランニングストレートと同じ性能をもっており、当てるだけで相手をよろけ状態にできる。また、この3発目もディレイがよくかかるので、タイミングをずらして相手の反撃を誘うように使う。うまく当たり相手をよろけ状態にさせたら、ジョウクラック・キックを当てて追い討ちをするといい。当たれば、アッパーと異なり確実にダメージを奪えるが、その分ガードされたときの硬化時間は長め。理論上は投げ技による反撃を確実に受けるので、2発目で止めてそこから攻めるのも有効だ。

ストロングアッパー

MIDDLE

⇘P

22

コンパクトにまとめたフォームで繰り出すアッパーカット。攻撃発生時間が早く、当たれば相手を浮かすことができるので、対戦では多用することになる。当たったときの浮きはそのときの状況によって変化し、カウンターヒットなら浮き方が増す。浮かせた後の攻撃は相手の行動に合わせていく。大抵そのまま落ちてくる相手にはジョウ・クラックキックを当て、空中受け身から反撃を試みる相手には、当たらない位置で待機しつつ、着地際で投げ技とフックアッパーで2択を迫るといい。ただし、5,5,5の効果でフックアッパーのしゃがみガード崩し後の連続性に支障をきたしたら、リバーススピン・サイドキックを代用するといい。カウンターの場合は、空中投げが入るような高さなので時折狙うのが重要だ。空中コンボを嫌って、空中受け身を下方で行おうとする相手には絶大な効果をあげ、相手を混乱させることができる。

ハイ・サイドキック

HIGH MIDDLE

KK

25,20

上段キックのストロングハイキックからサイドキックを繰り出す連係攻撃。ガードされると投げ技による反撃を受ける上に、ハイキックが当たった段階で、空中受け身をとられるとサイドキックが当たらないなど使いにくい点が多い。そのため、対戦では立ち会いで使うことはなく、空中コンボ用の技として使っていく。主だった使用ポイントは後述するリバースピンローキックが当たった後などの低い浮きのときだ。コマンド入力が非常に簡単なのとタイミングが取りやすいので、初心者でも決めやすい。だが、あくまで簡単なコンボなので、できる限り状況を判断して、ハイキック・フィストからの連係攻撃を使った空中コンボに狙うようにしていきたい。

フックアッパー

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

P+KP

20

CONNECTION No1 HOOK
UNDER GUARD CRUSH!

フックからアッパーをつなげた連係攻撃。フックが当たればアッパーも確実に入る。しかもアッパーが当たった後は相手を浮かせることができ、戦いを有利にできる。単発で止めた場合もあまり不利にならないので、止めてから他の技につないで連係を組み立ててもかなり強い。フックの早さから考えると、相手にとってはかなり凶悪な技に見えるが、この技にもいくつか弱点がある。まず、初段のフックが特殊中段攻撃なので、しゃがみガードを崩すことしかできない点。そのため、相手のしゃがみに対して若干使いづらい。これに関しては続くアッパーをすばやく出せば、相手の下段ガードを崩している間にアッパーを入れることができるが、**5,5,5**の効果で**3**回ガードされるとつながらなくなってしまう。つまり、乱用はできないということだ。次に、アッパーで相手を浮かせた後、すばやく受け身を取られ、ジャンプ攻撃を出されると、ストロングフィストですらつぶされてしまう可能性が出てくるので、すぐに攻撃に転じられなくなる。ただ、初段のフックの早さは本物なので、弱点を補いながら使えば、真の意味で「凶悪な技」として活用できるようになるだろう。

ハイキック・フィスト

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

KP

25,10

ストロングハイキックからストロングフィストをつないだ連係攻撃。ストロングフィストからはエクストリーム・ブローにつながるので、その後の連係攻撃も出せる。上段から上段につないでいるので、使い勝手が悪そうだが、実はかなり使える。まず、ハイキックは判定が大きくしゃがみパンチなどをつぶす効果があり、当たればダウンを奪うことができ、そのままエクストリーム・ブローからの連係につなげれば、浮いた相手に追い討ちができる。しかし、この連係の本当の強さはストロングフィストで止めたときにある。もともと強制ガードなので、ハイキックをガードさせた段階でストロングフィストまでは**G&A**で割り込まれることもない。さらにストロングフィストをガードさせた場合は約**4**フレーム有利な状況になる。フレーム的優位に立たれたときの相手は**G&A**か**TG**、またはガードするしかない。この有利な状況からどう攻めるか連勝の鍵となる。なお、ハイキックに**DK**キャンセルがかかるが、利用価値はほとんどない。

レボリューション・ツー

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

⇩KK

12,20

上段判定のハイキックをつなげたローキックからレボリューション・ワンへの連係攻撃。**2**発目をしゃがみで回避されやすいが、カウンターヒットで連続技になるので使いどころを間違えなければ問題ない。レボリューション・ワン自体意外と攻撃発生が早く、低い姿勢で相手の上段攻撃をかわしながら攻撃できるので、相手がすばやい上段攻撃か**G&A**を出してきても五分、またはこちらが有利な状況時に使おう。こと**G&A**に弱い**MAHLER**では非常に重宝する技だ。なお、**2**発目が当たった後はダウンを奪えないが、お互い五分状態になるので、読み合い次第では攻勢を維持できる。

ダブルスリップエルボー

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

⇨PPP

16,14,8

半身になりつつエルボーを繰り出し逆の肘で相手の頭部付近にバックナックル気味のエルボースマッシュを叩き込み、さらに半身になっているのを利用し、拳を振り下ろしつつ相手に背を向ける中、上、中へと移行する連係攻撃。この技にはいくつか特徴がある。まずは連続性。1発目が当たれば3発すべてが入る。しかも、3発目が当たった時点で相手がよろけ状態になる。背を向けてはいるが、下記の振り向き攻撃で攻めれば強力だ。また、1発目はしゃがみ状態でカウンターをとると、相手をよろめかせることができる。そのまま出していき、3発目が当たれば相手が浮き上がり、空中コンボを狙える。次にガードされた場合だが、2発目の上段攻撃で止めるとMAHLER側が有利な状況になる。そのため、ガードされても2発止めから攻めれば簡単に攻勢を維持できる。最後に3発目の後、相手に背中を向けるわけだが、このとき、MAHLER側はかなり不利な状況になっており、背後投げを確実に食らう。ここで、相手がP+Gの背後投げを出してきた場合、あらかじめP+K+Gを入力しておくとなんと投げ抜けができる。この背後投げを抜けられるのはこの状況のみ。なお、P+Gではなく⇦P+Gなどのコマンドが入る背後投げは、JANEが持つタイガースープレックス以外は抜けられない。JANEのタイガースープレックスを抜ける場合のコマンドはJANEがいる方向+P+K+Gとなるので間違えないように。このようにダブルスリップエルボーは初段の攻撃が若干遅いものの、その数多い特徴をうまく活かしていけば、MAHLERの戦術の幅を大きく広げてくれるはずだ。

関連コンボ

ダブルスリップエルボーの1発目が相手のしゃがみ状態でカウンターヒットした場合、相手がよろけ状態になる。ここに3発目が当たると相手が浮く。さらに振り向きジャブからつながるブローコンボ・ストレートが空中コンボとして入る。難しいので、慣れないうちはKKを入力して振り向きからのハイサイドキックを入れよう。通常、1発目がしゃがみカウンターで入っても、背の低い相手には2発目が当たらないときがある。そのとき相手がすばやく回復した場合は入らない。こういうときには2発目で止め、少しでもスキをなくすのがベストだ。

カウンターヒットすればよろけ状態。2発目が当たらないときもあるので注意。

相手が回復しないで、3発目を食らった場合は浮き上がる。

後は振り向きジャブからブローコンボ・ストレートをつなげるだけ。

ターンソバット

HIGH
MIDDLE
LOW

相手に背を向けて⇧K

24

振り向きながらソバットを繰り出す攻撃。下段攻撃を回避しながら攻撃できるなど、小ジャンプ攻撃と同じような性能を持っている。相手に背を向けた状態で出せる中段攻撃がないので、この技を使うしかない。基本的にはダブルスリップエルボー後、下記の下段攻撃を併用し、2択を迫ることになる。ただし、ダブルスリップエルボーは自分が有利になることが少ない。そのため、自分が多少有利な状態、特にニールキックをガードさせた後などの相手がよろけ回復に徹し、反撃をしにくいところで使った方がより一層効果的だ。

ダンキック

HIGH
MIDDLE
LOW

相手に背を向けて⇩K

20

振り向くときの遠心力を使い、強力なローキックを相手の足下に叩き込む技。MAHLER固有の振り向き攻撃で、他のキャラクターが使う振り向き下段パンチと攻撃発生自体は同じ。ただ、こちらの方が威力が高く、ダウンを奪えるようになっている。しかし、ガードされたときはスキが大きく、反撃を受けることは必至。ソバットで立ちガードを十分意識させてから使うようにしよう。

ハリケーンパンチ

HIGH MIDDLE LOW

⇦⇙⇩⇘⇨P

30

前作でJANEが持っていたトルネードパンチと同じ技と考えていい。振りかぶるモーションが長いので、攻撃発生時間はそれほど早くないが、ガードされてもこちらが有利になる。という利点がある。しかも、相手のアーマーが削れて入れば、アーマーを破壊することもできる。前作のイメージがある人は空中コンボに使いそうだが、実際には起き上がりに重ね、自分を有利な状況にするために使う。ガードさせた後は完全に有位に立っているので、ダブルスリップエルボーなどの多少出の遅い技を出しても問題ない。強気で攻めていこう。

UPPER GUARD CRUSH!

スロウフック➡ダブルアッパー

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇦P+KPP

35,15,30

軽いステップを踏みつつ振りかぶり、拳を叩きおろす。この一撃がすさまじく、食らった相手はそのまま地面に叩きつけられる。さらに叩きつけられ浮いたところに、両腕ですくい上げるような打撃を加えつつ振り抜き、今度は上から両腕で叩きおろす。この一連の動作がスロウフック⇒ダブルアッパー。初段のスロウフックが当たった時点ですべてが連続技になる。また、ステップ中にGを押すことでキャンセルをかけることができ、フェイントとして使えるなど、初段の攻撃発生の遅さ以外はかなり使える技だ。なお、⇦P+Kと入力しスロウフックの振りかぶりモーションに入った瞬間ぐらいにGを押すと、DKキャンセルができ2発目がいきなり出せる。このDKキャンセルは非常に重要で、実は普通にスロウフックを出すよりも早く攻撃できる。しかも2発目から当たった場合は相手が受け身をとれないので、その後ダウン投げが確実に入る。このDKキャンセルからの攻撃は非常に使えるので、1度試して見て欲しい。

CONNECTION No1 DOWN-BLOW
CANCELLATION&D.K CANCELLATION

ダウンハンマー

HIGH MIDDLE LOW

大ジャンプ中P+K+G

24

大ジャンプからハンマーナックルを落とす攻撃。通常では何の価値もないが、下降中でも出せるため、空中受け身の後にも出せる。この空中受け身後に出すのが強力で、「浮かした後に攻める」というFVシリーズの攻めがほとんど封印される。しかも攻撃発生が早いので、下方向の空中受け身からも攻撃できる。このため、適当にP+K+Gを押しているだけで、相手の行動を止めることすらしばしばある。はっきり言って「卑怯」というレベルの強力な技だ。ロケテストでサルのように多用し、連勝を築いた人も多いと思う。しかし、現状では後退で間合いを開けられたり、TGを置かれるなど対応されているようだ。そのため、確実に相手の行動をつぶせるポイントを見極めて、乱用しないように心がけよう。

ブローコンボ・ハイキック

HIGH / MIDDLE / HIGH

PPK

12,10,20

エクストリーム・ブローから始める連係攻撃のひとつで、3発目がハイキックになっている。あまり使い道がないように見えるが、実は初段がカウンターヒットで入れば、連続技になる。しかもハイキックが当たった後は相手がダウンするので、攻めやすくなる。ただ、3発目は上段なので、しゃがんで回避されるとひとたまりもない。この辺はアッパーまたはストレートにつなげるなどでフォローしておきたいところだ。ガードされてもさほど不利にならないので、多用しても問題はない。

コンボ・スイッチアッパー

HIGH / HIGH / MIDDLE

PKP

12,10,20

ストロングフィストからハイキックをつなげる、すなわちフィスト&ハイキックからアッパーをスイッチさせた攻撃。上段アーマーさえ破壊してしまえば常に連続技になるので、アーマーを奪った後は主力技になる。3発目が当たると相手を浮かせることができ、その後の展開を有利に進められる点から考えても主力技となることは間違いない。ガードされた場合も、それほど不利にはならないので、G&Aや出が早いストロングフィストを出せば攻勢を維持できる。

ジョウクラック・キック

MIDDLE

K+G

24

いわゆる蹴り上げ攻撃。攻撃発生時間が早く、地上戦で使っても問題はない。だが、フックアッパーほど早くはないので多用できない。つまるところ、空中コンボに使うのが基本となる。空中コンボで使う場合、相手の下に潜り込んで出すよりも、相手の足先に攻撃が当たるようにすると相手の空中攻撃もつぶせることがある。これを狙うために少し離れた間合いで使うといい。また、空中で当てると多少は浮き直すので、下方向の空中受け身をとられない限り、連打してお手玉状態にするのもおもしろい。これに対して、下方向に空中受け身をしてくる相手には、着地際を攻め立ててやろう。

ハイ・ダブルアクセル

MIDDLE / HIGH

↘KK

16

中段キックのアクセルロールキックからハイスピンキックを繰り出す連係攻撃。初段をカウンターヒットさせることができれば、2発目も入る。また、2発目をガードさせることができれば、相手の上段ガードを崩し、五分の状態を作る。五分といっても多少距離が離れているので、多少攻撃発生時間が遅くても、リーチのある技を置いておくといい。G&Aが気になるのであれば、レボリューション・ツーを出してみよう。リーチもあり相手の上段攻撃も回避しつつ攻撃でき、かつG&Aをつぶせるはずだ。

CONNECTION No2 HIGH-KICK
UPPER GUARD CRUSH!

リバースピンローキック

HIGH MIDDLE LOW

↙K+G

20

相手の足下をすくうロースピンキック。攻撃発生時間が遅いものの、MAHLERには相手をダウンさせることができる下段攻撃が少ないので、多用することになる。この攻撃が当たると、相手はきりもみやられになるので空中受け身が取れない。そのため下記の空中コンボを狙うことができる。主に起き上がりや相手の空中受け身後に出すのが効果的だが、なにぶん攻撃発生時間が遅いので、上級者に対しては、見てからガードされやすい。そのため、上級者には上段攻撃をかわす性質を利用してカウンターを取るように使うことになる。リスクが大きいが、空中受け身がとれないダウンにさせることができるのは大きい。思い切ってどんどん使っていこう。

関連コンボ

リバースピンキック→ハイ・サイドキック

リバースピンキックが当たった後の空中受け身をとれない状態には何を叩き込んだらいいのか？一応当たるのは単発ではジョウクラック・キック、連係ではハイ・サイドキックとレボリューション・ツーだ。基本的には入力が簡単なハイ・サイドキックがオススメ。しかもハイキックの当てるタイミングで相手が受け身をとれなくなり、2発目が確実に入る。総合的な威力を考えても最も使えるコンボと言える。

当たれば空中受け身をとれない状況になる。

ここにハイキックを当てるわけだが、できるだけ下の方で当てると受け身を取れないモーションになりやすい。

うまく受け身不可の状態になれば2発目も確実に入る。

ストレージ・ヒールドロップ⇒ロースピン・ミドルキック

←K+G↓KK↘K

33,20,16,16

大きく振りかぶってから踵を叩き落とすストレージ・ヒールドロップから足払い、そしてハイキックからさらにミドルキックをつなげた連係攻撃。初段の踵落としは溜めることができ、徐々に威力が高くなり、溜めきった場合は威力が75まで高まる。属性も変化し、ガード不能攻撃となる。投げ技などでダウンした相手の起き上がりなどに重ねるのが強力。相手がつぶしにかかろうと技を出してくるようなら、出すタイミングを早めるだけで問題ない。ただ、最大まで溜めた場合は下段攻撃にスイッチできなくなるので、当てた後はすばやく相手の受け身、または起き上がりを攻め立ててやろう。最大まで溜めなかったストレージ・ヒールドロップが当たると相手がよろけ状態になる。ここで相手が回復しなければ2発目の下段が入り、3発目まで当たる。当たった場合は受け身を取られやすいので4発目までつなげる必要はない。回復の早い相手にはわざと1発で止めるのが有効。当たった場合は、相手が回復してもこちらがかなり有利な状況になっている。ここではジョウクラック・キックとしゃがみ投げで2択をかけるといい。ガードされた場合も少しだがこちらが有利。強気で攻めていこう。なお、同タイプの連係でリバーススピン・ヒールドロップからの連係があるが、2発目以降はまったく同じ性能。初段のリバーススピン・ヒールドロップは攻撃発生時間が早く、上下ともにアーマーがない状態でカウンターヒットすれば、地上で3発目まで連続技になる。ただし、ガードされた場合のスキは大きく、1発目で止めてから攻めることができないので注意しよう。

ノック・オーバー・ヘル

HIGH MIDDLE LOW

→P+K+G

30

アメリカンフットボールのタックルのように、低い姿勢をとりつつ力を蓄えていきなり突進。そのまま両手を相手の腹部に叩き込む技だ。SKO技の中では高性能な部類に入る。上段攻撃をかいくぐりながら攻撃できるので、相手がすばやい上段攻撃を出してきそうな五分状態で使うのが好ましい。狙いどころはレボリューション・ツーカウンターヒット後。多少不利だが、リバースピンキックをガードされた後なども狙いやすい。これ以外にもTGからの移動で側面に回り込んでからや、投げ技をキャンセルしてから出すのも効果的だ。

ピーナツクラッシュ

THROW

敵の近く⇩⬂⇨P+G

50

相手を抱え上げてジャンプし、着地と同時に自分の膝に相手の股間を落とす。衝撃は尾てい骨付近から全身に伝わり、大ダメージを与える。相手と向かいあわせになっているので、変形アトミックドロップといったところだろう。投げ技としての性能は高く、ダウンさせた後、相手がすばやく回復しない限りは後述するダウン投げが入る。相手によっては狙ってもいいだろう。

ダークストール・ブレイカー

THROW

敵の近く⇨⬂⇩⬃⇦P+G

60

相手を抱えあげ、そのまま空中に放り投げ、そのままバックブリーカーを決める。**MAHLER**の腕力が生んだ風車式バックブリーカーといったところだ。**MAHLER**の投げ技中、最高の威力を誇る投げ技。コマンド自体は長いが、練習してすばやく出せるようにしておきたい。だた、前に紹介したピーナツクラッシュと共に多用することになるが、投げ抜けコマンドが左右になり、どうしても**IRE-GUI**投げ抜けの餌食になりやすい。そこであまり多用せず、投げ抜けコマンドが入れにくいデスバレーボムを織りまぜつつ、ここぞというときに使うようにしよう。ちなみに投げ終わった後、小ダウン攻撃を行うと入りやすいが、すばやく回復されると回避される。ここはダウン攻撃に行かず、起き上がりを攻めにいった方がいい。

パニッシャー・ハング

UNDER THROW

敵の近く，敵しゃがみ⬂⬂P+G

50

しゃがんでいる相手の顔面をつかみ、そのままアイアンクローで持ち上げて空中に固定。足場を失ってもがく相手にそのままラリアットを叩き込み、地面に叩きつけるといった非常に豪快な技だ。投げ抜けもないので、投げが決まった段階で確実にダメージを奪える点がうれしい。しかも、壁際付近で決めた場合、ダウン投げが確実に入る。このとき壁に近すぎると投げられないときがある。両方のダメージを足すと一気に**80**ダメージも奪える。相手が壁を背にしたときは積極的に狙っていきたい。

デッドマン・フェイスクラッシャー

DOWN THROW

敵ダウン, 敵の足近く⇦⇙⇩⇘⇨P+G

30

ダウンしている相手の足をつかみ、そのままブリッジを行い、相手を逆方向に投げる。このとき相手がうつ伏せ状態で叩きつけられるので顔面を強打する。このため、フェイスクラッシャーと称されている。投げ技の形から、相手が仰むけで、相手の足方向に自分が立っているときのみ投げることができる。しかも、起き上がり行動をされると投げられなくなる。そのため、ダウン時間が長いパニッシャー・ハングを壁際で決めたときや、背後投げのリアドロップを決めた後などに出せば確実に入る。このほか確実ではないが、ピーナツクラッシュを決めた後も入りやすい。なお、バウンド中も起き上がり行動同様に投げることはできない。焦ってコマンドを入力しないように注意しよう。

エクストリーム・デス・ドライバー

THROW

敵の近く壁正面⇦⇨P+G

55

相手を壁際に押しつけた状態で⇦⇨**P+G**と入力すると、相手を自分の肩に担ぎ上げつつリングの壁の上までジャンプ。**1**度壁上で止まってからそのまま流れ式で落下、相手を叩き落とす。壁に登りきった瞬間から素早く⇩⇙⇦⇖⇧**P+G**を追加入力すると、さらにそこからジャンプし、回転しながら相手と共に地面に落下する。この投げ技をファイナル・デス・ドライバーと呼ぶ。当然、見た目通り威力が**10**上がる。この技にスイッチしても投げ抜けコマンドがないので、エクストリーム・デス・ドライバーが入ったら必ずファイナル・デス・ドライバーにつなげるようにしたい。壁投げの狙いどころは対戦攻略ページの**point**を参照してほしい。

敵対する者全てを押さえ込め!

MAHLERは自分を有利にする攻撃がいくつもある。それらの攻撃を起点に、強力な技で圧倒していくことになる。基本的には相手の行動に対応していくが、実際には自分の好きに動いてもいい。

「始まり」を作る技群とそこからの連係

MAHLERの攻めが始まる起点を作る技はいくつかある。まず、攻撃発生時間が早く、ふたつの連係攻撃につながるエクストリーム・ブロー。相手のしゃがみパンチをつぶしやすく、ガードさせれば有利になるハイキック・フィスト。そして、MAHLER最速の中段攻撃であるフックだ。中でもエクストリームブローとフックから始める連係攻撃は使用頻度が高い。まず、基本的には3発目のディレイを相手に意識させせつつ、相手の反撃をつぶしていく。そして立ちガードを意識させたら、相手の反応をうかがう。反撃を試みる相手にはG&Aと攻撃発生の早いフックなどでカウンターを狙う。3発目のディレイに対し、G&Aを仕掛けてくる場合はガードに徹し、その後、強力な投げ技を狙うのが最も効率がいい。ただ、それではアグレッシブでないので、レボリューション・ツーで対応するのが望ましい。レボリューション・ツーが当たった後は五分なので、再度エクストリーム・ブローから攻め直すといいだろう。フックは当たった場合はそのままアッパーまで出し切って、相手を浮かし、その後に攻める。ガードされた場合は、フックで止め、フローチャートのような攻撃につなぐ。基本はエクストリーム・ブローからの攻めと似ているが、相手との距離が近いので投げ技を狙ってもいい。ただ、アッパーのディレイが効かないので、エクストリーム・ブローで攻めたときよりも相手の反撃が多い。そのため、相手の反撃をつぶすことに徹する行動をとった方がいい。

A エクストリーム・ブロー
PP

2発目が中段なので、相手を押さえ込める。ここからは相手次第といったところだ。

レボリューション・ツー
⇩KK

3発目に対してG&Aを仕掛けてくることが多い。ガードで待つよりも自分から攻めていこう。

ブローコンボ・アッパー
PPP

3発目は連続性がないので、ディレイ以外では使わないように。当たった場合は相手が大きく浮き上がる。相手の受け身に合わせてうまく攻めていこう。

G&A or TG
⇦P or P+K+G

相手の反撃を予測しやすいので、G&AとTGを狙いやすい。特にTGを狙うなら、このタイミングが最もオススメだ。

B フック
P+K

フックは攻撃発生時間が早い。そのため、相手の攻撃をつぶすのにはもってこい。フローチャートではここに持ってきてあるが、常に狙ってもいい。ただし、技紹介でも解説したように乱用するのは危険だ。

ハイキック・フィストから生まれる連係

ハイキックは上段判定だが、攻撃発生時間自体はフックよりも早い。そのため使いどころが多い。主に相手が連係のディレイや、五分状態を嫌い、しゃがみパンチ系統の攻撃を出してきそうなところにおくといい。例えガードされたとしても2発目さえガードさせることができれば、MAHLER側がかなり有利になる。この状況下ではダブルスリップエルボーを使って攻めることもできる。さらにダブルスリップエルボーは2発目で止めるとハイキックフィスト同様に有利な状況を生む。ここから好きな連係につなぐといい。3発目が当たり、相手がよろけ状態になったら、振り向き攻撃で2択を迫ることになるが、最終的な方針としては、中段攻撃を意識させ、振り向きジャブをガードさせる。そして、さらに有利な状況を作り出して攻めるといった「戦いの流れ」を作ることに徹したものにしたい。

C ハイキック・フィスト
KP

上段攻撃であるが、攻撃発生が早い上に、当てれば有利な状況を作り出せる。特にガードさせたときの優位さはかなりのものだ。

Aへつなげる

ハイキック・フィストからつながる連係攻撃を出してみる。このとき、相手の状況を見てAに戻ってもいい。ただし、G&Aは十分警戒しておこう。

ストロングアッパー
⬂P

有利な状況なので、基本的には手を出してくることはないが、暴れるとすればすばやい上段攻撃系統なので、ストロングアッパーを出しておくと簡単につぶせる。

ダブルスリップエルボー
⇨PPP

ハイキック・フィストをガードさせているならばこの技を出してもあまりつぶされることはない。ダブルスリップエルボーの2発止めであるこの技、実はガードさせるとかなり有利な状況になる。当たっていた場合は3発目まで出し切ること。もともと3発とも連続技なので、止める方がもったいない。なお、当たった場合に2発で止めると、少ししか有利な状況にならない。

D

フックアッパー
P+KP

ちなみにフックの後、相手の反撃を狙って再度フックアッパーを出すのも悪くない。この場合、フックから投げ技を狙うなど、相手をしゃがませる行動が重要だ。

各種投げ技
各種コマンド

フックを見て止まる相手も多い。そのため、投げ技を出してみるのもかなり有効だ。使う投げ技は基本的には攻撃力の高いものを狙っていこう。

ストロングアッパー
↘P

フックアッパーはディレイが効かない。そのためフックで止めた場合、相手のすばやい上段攻撃に対しての手段が乏しい。このストロングアッパーはそれを補うために使う。

レボリューション・ツー
↓KK

G&Aを仕掛けてくる相手にはこの技で対応する。相手の上段攻撃に対しても有効なのがポイントだ。2発目が当たった後は五分の状態なので、相手の行動に対応していこう。

G&A or TG
←P or P+K+G

フックで止めた後も相手の反撃を予測しやすい。ただし、すばやい技での反撃が多いので、TGを使うなら、側面移動か、そのままTGアタックを使うようにしよう。

起き上がり後、確実に優位に立つには？

起き上がりや受け身を攻める際、どんな行動をすべきか。基本的に起き上がりにはハリケーンパンチかストレージ・ヒールドロップを出す。通常は前者を使い、ダウン時間が長いなら後者を狙う。前者をガードさせた場合、こちらが有利な状況になっているので、A,B,C,Dどの連係をつなげることも問題ない。また、後者は常にガード不能技まで高め、それを起き上がりに重ねることだけを狙う。相手との距離が近いと反撃を受けやすいので、多少距離が開いている状態から出すといい。反撃に対しては早めに出すのも重要。この辺は相手の対応次第だ。ガード不能状態でなくとも、当たれば相手がよろけ状態になり、かなり有利な状況になる。そのまま技をつなげてもいいが、相手によってはここで止めて、しゃがみ投げのパニッッシャー・ハングやジョウクラック・キックなどの攻撃で攻めてもいい。

ダウンを奪った
投げ技などでダウンを奪ったら、相手との距離を見る。

近距離

ハリケーンパンチ
←↙↓↘→P

とりあえず早めに重ねておく。当たればラッキー。ガードされてもこちらが有利な状況になっているので、とりあえず問題ない。なお、上段ガード崩しなので、TG以外で返される心配はない。

パニッッシャー・ハング
敵の近く，敵しゃがみ↘↘P+G

後手に回り、起き上がりに何も行動を起こさない相手にしゃがみ投げは効果絶大。しかも壁際で投げればダウン投げも入るので、かなりのダメージを期待できる。

中間距離

ストレージ・ヒールドロップ
←K+G

相手の反応が遅いようならそのまま溜め続け、ガード不能状態まで持っていく。相手がモーションを見てつぶしにきそうなら途中で出してしまおう。

DELSOL

ROUND

SECRET VIPER

DELSOL

隠しキャラクターDELSOLの格闘スタイルはルチャという空中殺法を得意とするもの。とはいえ、使う技はMAHLERのものがほとんど（MAHLERのストレージ・ヒールドロップは使用できない）。よって、使い勝手のいい技と豊富な投げ技を兼ね備えている。ただし、中にはMAHLERの使用できない技も持っており、それはPICKYのロケットミサイル（壁背後⇙K+G）、RAXELのプログレッシブ・ノイズからの投げコンボ、ローリングストーン（⇦⇙⇩⇘⇨P+G⇧⇩P+G⇨P+G）の二つ。また、オリジナルの技もあり、MAHLERのハリケーンパンチの代わりに使うことができる太陽拳などがある。ここでは、DELSOLオリジナルの技紹介に加え、MAHLERとのちょっとした違いについて解説していこう。

太陽拳

HIGH
MIDDLE
LOW

⇦⇙⇩⇘⇨P

21〜45

MAHLERのハリケーンパンチの代わりに使うことができるDELSOL必殺の太陽拳。独自の構えで気合を溜め、その溜めた気を放出して相手を吹き飛ばす。この技はボタンをHOLDすることによってさらに気を溜めることができ、威力を上昇させられる。だが、技が出るまでのスピードが極端に遅いため簡単に見切られてしまい、溜めがMAXになったとしても上段ガード外しになるだけなので、あまりメリットがない。しかし、DELSOLを使うのであれば、ぜひ使いこなして欲しい技の一つではある。

IF MAX UPPER GUARD CRUSH!

パニッシャー・ハング

HIGH
MIDDLE
LOW

壁背後⇦⇦PP

35

壁によじ登ったあと、空中で回転し相手に踵を浴びせる技。この技は、デルタ・キックと同じように相手との間合いによって飛距離が変化する。また、上段ガード外しの性質を持っていて、技を出し終えた後、ダウン状態になるところも同じ。技を出すまでのフォローモーションが長いので、大抵、技が出る前につぶされてしまう。そのため、使いどころは皆無に等しい。ちなみに、この技の出掛かりは空中判定になっているので、空中投げで投げられてしまう。

UPPER GUARD CRUSH!!

デルタ・キック※

HIGH
MIDDLE
LOW

壁背後⇦⇦PK

35

パニッシャー・キングのドロップキック版。この技もパニッシャー・キングと同じように上段ガード外しの性質を持っていて、技を出し終えるとダウン状態になる。また、技の出掛かりは空中投げで投げられてしまう。さらに、前述の二つはダウン硬直を回復すればダウン攻撃を受けないが、このデルタキックは硬化時間が長いためスピットキックなどのすばやいダウン攻撃で反撃を受けてしまう。当然使いどころはない。見栄えはするのだが……

UPPER GUARD CRUSH!

※印のついている技名は、編集部が独自に名付けたものです。

トリックムーンサルトプレス※

HIGH MIDDLE LOW

⇦⇨PP

30

自ら相手に背を向け、ジャンプと同時に体を回転させて体当たりする、ルチャ特有の攻撃。攻撃発生時間は異様なまでに遅いので、まず当たることはない。また、ガード外しの性質を持っているが、技を出し終えた後、ダウン状態になってしまうため、その後攻勢に移ることは不可能だ。この技は、長い飛距離を利用して中間距離で不意に出す。近距離では、コマンドを⇦⇨Pだけにしてフェイントとして使い、振り向いた後にスピンキックターンやダン・キックを出していく、といった使い方がいいだろう。

UPPER GUARD CRUSH!

フランケンシュタイナーボム※

HIGH MIDDLE LOW / THROW

⇨Kヒット時⇨⇦P+G

15・40

側転蹴りを繰り出し、そのまま相手の首に足をかけて投げ技を決める、いわゆる打撃投げ。1発目の途中モーションで上段攻撃と、一部の中段攻撃をスカすことができる。ただし、確実にスカせるわけではないので過信は禁物。攻撃発生の遅さを逆に利用して、相手のTGに合わせて出すといった使い方がベストだろう。なお、1発目をガードされた場合は投げ技にスイッチさせることはできないが、こちらが若干有利になっているので問題ない。だが、このとき相手に背を向けた状態なので注意しよう。

CONNECTION No1 KICK
UNDER GUARD CRUSH

ダークストール・ブレイカー

THROW

敵近く壁正面P+G

50

「投げ〜」というかけ声と共に、一瞬にして頭突きを3発食らわす投げ技。この投げ単体だけだと威力は低いが、投げた後にダウン投げのデッドマン・フェイスクラッシャーが確定するので合計80のダメージを与えられる。壁際に相手を追いつめたら、ファイナル・デス・ドライバーよりもこのダークストール・ブレイカーを狙っていったほうがいいだろう。

POINT

ブローコンボ・ハイキックが強い

基本的な技はMAHLERと同じ。しかし、DELSOLの体格の小ささ、いわゆる当たり判定によって強くなっている技がある。それは、ブローコンボ・ハイキックで、MAHLERの場合ほとんど連続にならない3発目が、DELSOLだとつながりやすくなっている。また、この影響から相手の上下アーマーを破壊した後のブローコンボ・アッパーも、MAHLERに比べて連続ヒットしやすくなっているのだ。

DELSOLの場合、MAHLERと比べて手が短いので、2発目のボディブロウが攻撃判定の持続で当たることが多い。

そのため、次のハイキックにつながりやすくなる。なお、足位置がハの字だと確実につながるので覚えておこう。

SKATING QUEEN

FIGHTING VIPERS 2 Skillz charcter skillz

GRACE

性別➔女性[illegible]年齢➔21歳

身長➔178cm　体重➔56kg

職業➔ファッションモデル

得意技➔キックコンビネーション

趣味➔旅行

性格➔一見冷淡だが、情熱を内に秘めている

よく聴く音楽➔R&B

好きなアーチスト➔Janet Jackson、TOTAL

かつてはフィギュアスケートの選手を志していたが、恋人だったコーチに裏切られスケート界から離れる。そんな過去へ決別するためにあえて戦いの道を選んだ。冷たく知性的な女性だが、彼女の胸の内の激しい怒りが彼女の戦いのエネルギーになっている。現在はバイパー取り締まりの影響か職場で謎の嫌がらせが相次いでいる。

バルカンビート

HIGH HIGH HIGH HIGH HIGH

PPPPP

10,8,6,8,6

パンチを5発繰り出すバルカンビートはGRACEの得意技とも言える連係攻撃。5発中、初段から3発までは連続で入る。だが、当てた状態でも3発目で止めると大きなスキが生じ、食らい投げをされる危険性が出てくる。このため、基本的には壁際での空中コンボで使う方がいい。また、牽制など、地上で使う場合は5発すべてを出し切るか、スキの少ない2,4発目で止めるようにしていこう。なお、相手の上段アーマーがない状態なら、最速で出せばすべてが連続で当たる。だが、少しでも入力が遅れると4発目でガードされてしまう。確実に当てることのできる状況なら、パンチボタンをすばやく連打しよう。

ビートターンレッグ

HIGH HIGH HIGH

PKK

10,20,16

シングルビートからハイキックをつないだ連係のビートハイキックから、さらにキックを繰り出す連係攻撃。ビートハイキック2発目はガードボタンでキャンセルでき、このキャンセルからの投げ技という連係は対戦で多用する。また、3発目はディレイがかかる。このディレイを利用し、相手の攻撃を誘ってつぶすのも対戦では非常に有効だ。このようにビートターンレッグは多彩な攻撃を仕掛けることができ、GRACEの主戦力となる技だ。なお、相手の上段アーマーをはぎ取った状態なら3発すべてが連続になる。G&Aの返し技などに使っていこう。

CONNECTION No2 KICK
CANCELLATION

ビートロースピン

HIGH LOW

P⇩K

10,15

上段パンチから下段のスピンキックにスイッチする連係攻撃。例えパンチがカウンターで当たっても連続で当たらず、さらにガードされたときのスキが大きいので、あまり多用はできない。とはいえ、シングルビートからの下段攻撃なので、相手が立ちガードに徹しているときに使えば、簡単に相手のガードを揺さぶれる。また当たった後は地上受け身しか取られないので、起き攻めを容易に行える。対戦ではうまく組み込んでいきたい技だ。

ティップスラップ

MIDDLE

⇨⇨P

27

相手を払いのけるような攻撃のティップスラップ。HONEYのキャットスラップと似ているが、性質が異なる。GRACE側は浮かせ技になっており、アッパーと同じように相手の反撃に合わせるように使えば、高確率で当てることができる。アッパーと違う点は、G&A外しになっていること。そのため、アッパーよりはG&Aに臆することなく使っていける。また通常時にガードされたときは不利だが、G&Aを外したときは五分の状態になるので、そのまま攻め続けることが可能だ。

GUARD ATTACK CRUSH!

シットビートスピン

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

⇩PK 10,15

相手の攻撃を止めたり、牽制として使うことの多いシットビートから、下段のスピンキックを出す。連続性はなく、ガードされれば反撃を受けてしまうが、戦術上、シットビートから中段攻撃をつなげて出すことが多いので、時折使うと意外と当たりやすい。**2**発目は当たればダウンを奪えるので、相手にとっても嫌な連係といえる。この技を相手に意識させることで、シットビートからの中段攻撃というつなぎがよりいっそう効果的になることはいうまでもない。

ブラックアイス

HIGH
MIDDLE
LOW

P+K 20

前作はガード外し技だったが、今回は**G&A**外しだけになってしまい、少々弱体化したように思われる。しかし、ガードされても五分状態で、さらにカウンターで当たれば、相手を回復不可能なよろけ状態にできるので、ある意味、強化されたといってもいいだろう。攻撃発生時間が若干遅めなので、起き上がりや受け身の後に重ねておくなど、相手の反撃がくるような場所に置いておくように使い、常にカウンターを狙っていこう。カウンターヒットで、相手をよろけ状態にした場合は、下記のコンボを入れて追加ダメージを狙おう。

GUARD ATTACK CRUSH!

関連コンボ

ブラックアイス→ティップスラップ→小ダウン攻撃

ダメージも割と高く、全キャラクターに入るコンボ。注意点はティップスラップを当てるタイミング。最速で出してしまうと、浮きが高くなって空中受け身を取られ、技を出したときに生じるスキに反撃を受けることになる。ティップスラップは攻撃判定がかなり低い位置からあるので、相手が倒れ込む寸前で当て、空中受け身を取られないようにしよう。

ブラックアイスの他に、ランニングビートが当たったときも同じコンボを決められる。

すぐにティップスラップを出さずに、少しガマンしてから出すこと。タイミングを覚えよう。

相手が地上受け身をしても、小ダウン攻撃がホーミングするので当てることができる。

ブラックアイス→シットスピン3

シットスピンは**3**発まではすべてのキャラクターに当たる。また、軽いキャラクターや画面端ならば、**5**発入れることもできる。シットスピンを当てたときの浮きを見て、技を出す回数を決めていこう。

ブラックアイスのカウンターはすぐに見極められるようにしよう。

すぐにシットスピンを入力する。浮きが低いので、空中受け身はできない。

地面すれすれで**3**発目が当たる。相手が受け身を取らなければ、**4**発目まで入る。

アイスレッグラウンチ

HIGH MIDDLE

KK+G

18(レバー前入れ25),24

ハイキックから蹴り上げにスイッチする攻撃。連続攻撃なので、ハイキックが当たれば確実に相手を浮かせることができる。壁際などで空中コンボを狙えそうな状況で当たれば、バルカンレッグよりもこの技で空中コンボを狙っていこう。地上での使い道もなくはないが、ガードされた後の硬化時間が長く、投げが入ってしまうので注意が必要。対戦相手や状況によってバルカンレッグとうまく使い分けていこう。また、アイスレッグはレバーを前に入れて出すとダメージが18から25になるので、アイスレッグからの連係を使う際は、常にレバーを前に入れて出すようにしよう。

バルカンレッグ

HIGH HIGH HIGH

KKK

18(レバー前入れ25),20,13

上段攻撃だけで構成されたコンビネーションキック。1発目が当たれば3発すべて連続でつがる。簡単なコマンドで強力な攻撃だが、3発目が当たってもダウンさせることができず、五分の状態になってしまい、相手との読み合いになる。とりあえずこの状況は攻撃発生が早く、相手の技を止められるシングルビートかシットビートを出しておこう。ガードされた場合はかなり不利なので、選択肢はG&AかTGだけになる。使うのであれば、G&Aをガードした後などの返し技など、確実に入る場面で使うのが好ましいだろう。

レッグビート

HIGH HIGH

KP

18(レバー前入れ25),10

ハイキックからパンチにつがるレッグビートは連続攻撃になっている。当たったときは五分なのだが、ガード時はこちら側がかなり有利になっている。レッグビートの後は硬化時間が短く、すぐに動き出すことができるので、ガード後投げにいくと相手はまず反応しきれない。さらにレッグビートの後は、シングルビートの後と同じ技に移行させることができるので、レッグビートから投げと中段攻撃の2択や、連係を出し切るなどの数多い選択を相手に迫ることができるなど、対戦ではGRACEの攻めの中核をになう技と考えていいだろう。

ブレードラウンチ

MIDDLE

⇨⇩⇘K

24

中段攻撃の浮かせ技。同じような性質を持つティップスラップと攻撃発生時間も同じ。そのため、G&Aを外せるティップスラップの方が使えるように思われがちだが、ブレードラウンチはガードされても五分状態になる。しかも、ブレードラウンチ後は硬化時間が短いのですぐに動き出せる。このため、ガード後に攻撃発生の早い技を出していけば、反撃を試みた相手にカウンターで技を当てることができるなど、ティップスラップと異なり攻勢を維持できるのが特徴だ。

サマーソルトキック

MIDDLE

↘K

40

GRACEの中段攻撃の中で、最も攻撃発生の早い技だ。さらに攻撃判定が大きいので、空中コンボから返し技まで幅広い使い道がある。問題となるのはフォローの長さ。ガードされたときのスキは非常に大きく、反撃技を食らうのは必至。このため、主力技としては使うことができないので、G&Aガード後やブラックアイスカウンター後のよろけなど、確実に当てることのできる状況で使っていけば、その力を十分に発揮できる。

シットスピン5

LOW LOW LOW LOW LOW

↓K+GKKKK

15,10,9,10,9

GRACEの代表的な技であるシットスピン5。その名の通り5回のシットスピンを繰り出す技だ。1発目のシットスピンが当たると相手は低く浮き、そこに2発目以降のシットスピンが当たる。2発目以降の打点が高いと空中受け身で回避される可能性があるが、2発目にディレイをかけて低い位置で当てれば、受け身を取られずに5発すべてを確実に当てることができる。2発目以降から当たった場合相手は倒れないが、それ以降のシットスピンがすべて入り、その後も有利な状況になるのでまったく問題はない。ただし、ガード後のスキは非常に大きく、どこで止めてもしゃがみ投げが入ってしまう。1発目がガードされてしまったらディレイを駆使し、相手に攻撃の終わりを悟られないような工夫が必要だ。また、5発目以外は技の後にK+Gでクロスキックに移行できる。画面端などの空中受け身が取られにくいときに使おう。

ブレードスピン→ブレードスラッシュ

MIDDLE HIGH MIDDLE

⇨⇨KK⇩K

28,20,20

回転踵落としからハイキック、踵落としとつながる連係攻撃。1発目と3発目は当たると相手をよろけさせることができ、さらに3発目はガード外しになっているので非常に強力な連係攻撃といえる。しかし、2発目の上段キックはよろけ中に当たらないことが多く、すばやくよろけを回復されると、3発目を出しても反撃を受けることになる。だが、これはあくまで理論上の話。対戦ではほとんど反撃を受けないので3発目まで出し切っても構わないだろう。なお、ガードされた場合は、1、3発目の硬化時間が少し長めだが、2発目は短く、2発目までは強制ガードとなるので、2発で止めれば問題ないだろう。

CONNECTION No3 HEEL STAMP
UPPER GUARD CRUSH!

クロスステップラウンチ

HIGH HIGH MIDDLE

K+GKK

16,14,24

相手のあごを狙う横蹴りのクロスキックからは数多くの連係攻撃にスイッチできる。このクロスステップラウンチはその連係攻撃のひとつで、クロスキックからハイキック、ブレードラウンチをつなげた連係攻撃。クロスキックがカウンターで当たればすべて連続になり、しかも**3**発目が浮かせ技になるので、当たった後は戦いを有利に進められる。だが、**3**発目をガードされると大きなスキが残るので、**3**発目はあまり出し切らず、**2**発目のハイキックがキャンセルできることを利用し、キャンセルからの投げ技と中段攻撃の選択を迫る方が効果的な使い方といえる。

CONNECTION No2 KICK
CANCELLATION

ダブルクロス・スラッシュ

HIGH MIDDLE MIDDLE

K+GK+G⇩K

16,16,30

クロスキックで蹴った足を振り下ろすダブルクロスキックからも派生技が多く存在する。ダブルクロス・スラッシュは、**1**発目がカウンターで当たれば、すべてが連続となり、相手をよろけ状態にできる。このよろけは回復できるが、よろけ中にブラックアイスを当てると回復不可能なよろけダウンを奪うことができ、たとえ回復されても**GRACE**側が有利なのでさらに攻め込める。またガードされても五分なので、反撃を受ける心配はない。かなり強力な技だが、**2**発目と**3**発目の間に**TG**で割り込まれる危険性だけは残っている。**TG**に対しては、ダブルクロスキックで止めて、投げ技をなどの他の攻撃に移すなどの方法で対応していこう。

CONNECTION No2 KICK
UNDER GUARD CRUSH!

CONNECTION No3 HEEL STAMP
UPPER GUARD CRUSH!

クロスブレードラウンチ

HIGH MIDDLE HIGH

K+G⬂KK

16,16,16

クロスキックから出すことができる、最も使える連係技。カウンターで当たらなくとも連続攻撃になり、当たった後は相手が吹っ飛ぶ。また、**2,3**発目の両方にディレイをかけることができ、さらにガードされてもこちらが少し有利という、まさに言うことなしの技だ。ただ、斜め下と**K**ボタンを同時に入力しなければならないので、慣れるまでは出すことが難しい。しかし、**GRACE**の主力技となるので、確実に出せるようにしておこう。

ダブルクロスキック→リバースクロスキック

HIGH MIDDLE MIDDLE

K+GK+G⇨K+G

16,16,26

ダブルクロス・スラッシュがよろけさせる技なのに対し、この連係の最後は相手を吹き飛ばす技。こちらも**1**発目がカウンターで当たればすべてが連続となる。リング際に追いつめられそうなときなど、相手との間合いを離したいときに重宝する。ガードされたときのスキは大きいが、間合いが離れるので反撃は受けない。ただし多用していると**S,S,S**の効果ですぐに反撃を受けるようになってしまうので気をつけよう。なお、相手のアーマーが上下ともないときに、通常で当たっても連続攻撃になる。このため、相手のアーマーがないときには返し技としても使える。

CONNECTION No2 KICK
UNDER GUARD CRUSH!

CONNECTION No3 KICK
GUARD ATTACK CRUSH

ロングアクシスターン

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

⇨K+GK

15,20

リーチの長い中段キックから、中段回し蹴りを出すロングアクシスターン。攻撃発生も意外と早いので、中間距離で重宝する。**1**発目が当たれば**2**発目も連続となり、相手を受け身のとれないダウンにでき、小ダウン攻撃まで確実に入る。総合すればかなりのダメージになるが、**2**発目をガードされたときは密着してしまい、非常に危険な状態となってしまう。確実に当てられるという自信がなければ、ガードされても間合いが取れ、反撃の受けない**1**発目だけを牽制技として使おう。

ブレードスピンリバース

HIGH
MIDDLE
LOW

⇨⇨K+G

20

相手の側面に移動してから下段のスピンキックを放つといった技だが、相手がガードをしているか、連係攻撃を出していると、移動している方向にホーミングしてくる。そのため混戦時に使っても無意味だ。また、ガード後は下段攻撃だが、立ち投げが入ってしまう。しかし、空中受け身後の攻撃など単発の技であればかわすことが可能なので、相手を浮かせた後に使っていくのが有効だ。余談だが、この技のモーション中にもう1度**K+G**を押すとダブルアクセル・ロースピンにスイッチできる。だが、攻撃発生がさらに遅くなるので使う必要はまったくない。

CANCELLATION

アクセルダッチの使い方

ブレードスピンリバース中に、**P+K+G**を押してキャンセルをかけ、軸をずらして相手の側面に移動する行動をアクセルダッチと呼ぶ。しかし、技をかわす性質はないので、相手の技にあわせて使うことができない。だが、ジャンプ攻撃はタイミング次第でかわすことが可能。ティップスラップやブレードラウンチなどで浮かせた後、相手の空中攻撃を誘って出していこう。

高く浮かせた後に、空中コンボを狙うかのように間合いを詰めていくと反撃を誘いやすい。

相手のフロントエアキックを完全にかわしたところ。他のジャンプ攻撃もかわすことが可能だ。

相手が着地した後は完全に側面を取ることができる。一気に攻め込んでいこう。

レディ・アンダーアーム・ターン

HIGH
MIDDLE
LOW

⇨P+K+G

30

ジャンプしてトリプルアクセルを決め、その回転の勢いで回し蹴りを出す。攻撃するまでのモーションが非常に大きく、混戦時に出すことはまずできない。この技を決められる状況は、**TG**で側面に移動した後と相手の投げを抜けたとき。相手が投げ抜けを**P+K+G**で行っていれば、こちらが投げにいかなければ**TG**が出るはず。そこに攻撃発生の遅い**S.K.O**技を出せば、**TG**の硬化中に入れることができる。相手の体力を常に把握して、一発逆転を狙っていこう。

S.K.O & UPPER GUARD CRUSH!

フランケンシュタイナー

MIDDLE THROW

大ジャンプ中，敵の近く⇩P+K+G

50

GRACEの代名詞的な投げ技のフランケンシュタイナー。相手の真上に重なるようにしないと失敗モーションになり、自分がダメージを受けてしまう。さらに相手のダウン攻撃も受けることになるので、かなりリスキーな技と言える。しかし成功したときのダメージは大きく、また相手に精神的ダメージも与えられるので、多少無理にでも使っていってもいい。狙いどころは相手の起き上がり時や、画面端に追いつめているときがベストだ。

アイスネメシス

THROW

敵の近く⇨⇦P+G

45

相手の腕にしがみつき、全体重をかけて倒し込む投げ技。コマンドの関係上、間合いを詰めてから投げを決めることができ、ダメージも高く受け身を取られないので、最も使用頻度が高い。投げた後はお互い倒れ込んでしまうが、こちらのほうが早く起き上がるので、すぐに起き攻めに転じよう。

アンダーアイス・メイデン

THROW

敵の近く⇦⬂P+G

47

相手の股の下をくぐり、ドラゴンスクリューのように相手の足を取って回転しながら地面に叩きつける。正面投げの中ではダメージが一番大きい。また、相手が最速で横転起き上がりをしない限り、小ダウン攻撃が入るので、投げ終えた後はとりあえず小ダウン攻撃を出しておくようにしよう。他の投げに比べるとコマンド入力が少し難しいが、斜め前というコマンドのおかげで投げ抜けされにくいという利点がある。

ハンティング・エッジ

THROW

敵の近く⇙P+G

30

投げの中ではダメージが最も低いが、**1**コマンドで入力できる上、投げ抜けされにくいのが特徴だ。また、投げた後に相手が壁に当たった場合、ダメージが**50**になり空中コンボも狙いにいけるので、画面端に追いつめられたときに威力を発揮できる。さらに、受け身を取られてもダメージが**40**と増え、受け身を取られなければダウン攻撃が確定で入る。つまり、ダメージは最低でも**40**以上を与えることができるので、アイスネメシスと共に多用していける投げ技だ。

エッジ・カタパルト

THROW

敵の近く⇦⇨P+G

40

ハンティング・エッジとモーションが似ているが、こちらは思いっきり蹴り上げている。この投げの後も空中に浮かすので、壁際で決まれば相手は壁に当たり、ダメージも増加する。この後は空中コンボを狙っていこう。壁に当たらなかったときは、着地時に受け身を取られなければダウン攻撃が入るので、投げた後はすぐに相手に近づき、相手の受け身の有無を見極めてから行動しよう。

カスケード・スライサー

THROW

敵の近く、敵しゃがみ⇘⇘P+G

40

相手の頭上に手をかけ、身をひる返しながら背後に回り込んで足下を蹴りつける。**GRACE**はシットスピンという強力な下段攻撃を持っているので、**GRACE**戦ではそれを警戒して相手はしゃがみガードをすることが多い。そこでシットビートやシングルビートなどの牽制技からや、相手の起き上がり時に狙っていこう。また、アクセルダッチからもブレードスピンリバースを警戒させておくと決まりやすい。

実は単発キャラ？

連係を多彩に持っていそうだが、連係始動技が同じであったり、性質が同じようなものが多い。このため、実際に使える連係というものはそう多くはなく、実は単発攻撃の方が強力な攻撃が多い。これらの単発技で組み立てていくのがGRACEの戦い方だ。

すべてが フローチャート始動技

攻撃の起点となる技は、攻撃発生の早いシングルビートからつながるビートハイキックキャンセルから。このキャンセルという行為は、相手の反撃を遅らせる効果がある。また、攻撃の硬化時間を短くできる。キャンセルの場所によって硬直差が変わってしまうが、ここではこの後の状態を五分として話を進めていく。

五分の状況で相手が反撃をしてきたら、レッグビート、ブラックアイス、ブレードラウンチで、ほとんどの攻撃に対して打ち勝てる。ブラックアイスがカウンターヒットしたらよろけコンボに、ブレードラウンチがヒットしたら空中コンボや起き攻めにいこう。また、立ちガードや**G&A**、**TG**をしてくる相手には、投げとシットスピンキックが効果を発揮する。レッグビートヒット後、ブラックアイスノーマルヒット後とガード後、ブレードラウンチガード後は、再び五分の状態となる。この状態のときは再び同じ選択を迫っていく。

レッグビートをガードさせると、こちらが有利な状態となる。このときは、五分と同じ攻め方のほかに、少し攻撃発生の遅いクロスキックを出していくといい。この後につながる連係のなかで、最も使えるのがダブルクロス・スラッシュ。**3**発目がガードされても五分の状態となるが、このあとは反撃をしてくることが多いので、投げ以外の選択が効果的。また、ヒット後はよろけさせるので、投げが有効だ。また、ダブルクロス・スラッシュを出すとカウンターをとりやすい。

ビートハイキック

PK　CANCEL

シングルビートは攻撃発生が早いので、五分のときにハイキックを出してきても、これでつぶせる。この後のビートハイキックは、出し切らずにキャンセルをすること。そうすることによって、シングルビートの硬直を短くできる。キャンセルの受付時間が短いので、タイミングを覚えるように。

ブラックアイス

P+K

相手が立ちパンチで牽制してきたときには、ブラックアイス。この技は一瞬身を引くので、五分のときに出すとちょうど相手のパンチをかわしてくれる。立ちパンチを単発で打ってきたときに当たってもカウンターにはならないが、立ちパンチからの連係を出してきたらときはカウンターとなる。この技もガード時とノーマルヒット時は、五分の状態となる。

ブレードラウンチ

⇨⇩⬂K

この技も上段パンチをかわす性質を持つ。ブラックアイスと違う点は、浮かせ技になっていること。技をガードさせた後は五分だが、ガードさせてから動き出せるまでが早いので、相手が反撃体勢を整える前に投げてしまうのも有効だ。また、ブラックアイスを使いすぎて、**S.S.S**が効いてしまったら、こちらの技を使うといいだろう。

A

レッグビート

KP

五分の状態でハイキックを出すと、相手の立ちパンチ以外、ほとんどの攻撃をつぶせるので、技を出してくることが多い相手に有効だ。また、ダブルクロス・スラッシュガード後の少し離れた間合いでは、レバーを前に入れてハイキックを出さないと下段パンチをつぶせないので、必ずレバーを前に入れてハイキックを出すように心がけよう。レッグビートが当たれば五分に、ガードされれば有利になる。

ブラックアイス

P+K　— Aへ

ビートハイキック

PK　CANCEL　— Aへ

シットスピン

⇩K+GKKKK

下段攻撃といえばこの技。立ちガード、**G&A**、**TG**をする相手に有効。当たったらシットスピン**5**まで出し切ろう。また、シットスピンの後はクロスキックに派生できるので、シットスピンがガードされたら、ダブルクロス・スラッシュを出し、無理矢理フローチャートに持っていくことも可能だ。

各種投げ技

各種コマンド

投げは基本的にどの投げでもいいが、相手との間合いが少し離れているときは、アイスネメシスがいい。また、自分の後ろに画面端が近いときは、壁に当たったときのダメージが高い、ハンティング・エッジかエッジ・カタパルトを使っていこう。

POINT

シットスピン2発目以降が当たったときには

シットスピンの**2**発目以降が、地上にいる相手に当たった場合は相手が倒れない。こんなときはどうしたらいいか。相手が立ち状態で当たったときは、シットスピンから派生するクロスキックも連続となる。このため、クロスキックから連続となっているクロスブレードラウンチを出せば、すべて連続攻撃となるのだ。また、しゃがみ状態に当たるとしゃがみ状態のままその後の攻撃を食らい続ける。そして、シットスピンを出し切った後に立ちガードをしようとすると、立つまでにしゃがみ投げを決めることが可能だ。このときは最速でしゃがみ投げを入力しよう。

HIT

Aへ

B

GUARD

ダブルクロス・スラッシュ

K+GK+G⇩K

C

GUARD

Aへ

レッグビートガード後の有利な状況であれば、ハイキックより攻撃発生の遅いクロスキックも出せる。クロスキック後は3発目がガードされても五分になるこの技がいいだろう。この技を使いすぎたときは、ダブルクロスキック→リバースクロスキックを使おう。また、ダブルクロスキック→振り向きも使うと、攻めのバリエーションが広がる。

ブラックアイス

P+K

Aへ

ビートハイキック

PK

Aへ

シットスピン

⇩K+G

各種投げ技

各種コマンド

HIT

ダブルクロス・スラッシュ

⇦⇨P

Cへ

ブラックアイス

P+K

Aへ

シットスピン

⇩K+G

各種投げ技

各種コマンド

シットスピンの2発目以降が当たるとこのように相手は倒れない。

クロスキックが連続で入る。クロスキック後は派生技を出していこう。

クロスブレードラウンチは、もともと連続攻撃なのですべてヒットする。

シットスピンガード後に、ディレイで出すとこの状態になりやすい。

5発出し切ったあとにすばやくしゃがみ投げを入力。相手にとって納得のいかない瞬間だ。

MAD RIDER 333

san
MAN

SANMAN

性別➡男性　年齢➡不明
身長➡185cm　体重➡121kg
職業➡不明
得意技➡投げ技
趣味➡バイク
性格➡無口。切れると怖いが普段はおとなしい。
よく聴く音楽➡パンク
好きなアーチスト➡THE POGUES、Sublime

誰も彼の素性を知らず、本人も無口で何も語らないすべてが謎の男。分かっていることは改造大型スクーターに乗っていること、数字の"3"をこよなく愛していることだけ。闘うことだけが唯一の彼の自己表現なのである。時々ピッキーに足代わりにされるが、別に仲が良いわけではない。

サンマンパンチキック

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

PK

12,16

対戦で主戦力となる技のひとつ。**1**発目のパンチの攻撃発生が早いのにもかかわらず、この連係攻撃は連続性がある。そのため、相手の連係に割り込むときや技をガードした後の反撃技などに多用していくことになる。また、**2**発目のキックを**G**ボタンでキャンセルすることで、フェイントとして使うこともできる。キャンセルからは、ダブルアッパーと投げ技で**2**択を迫るのが定石だ。ちなみに、密着時のサンマンパンチハイキックキャンセル後の硬直差はこちら側が不利となっている。暴れる相手には逆に付け入るスキを与えてしまうので多用はできない。

CONNECTION NO.2 KICK
CANCELLATION

ブーストキック

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

P↘PK

12,10,24

前作では猛威をふるった連係攻撃だが、今作ではかなり弱体化した。弱体化した部分を列挙すると、まず連続性の排除。**3**発すべて連続だったが、今作では**2**発目まで。また、密着状態だと**1**発目から**2**発目もつながらない。次に**3**発目キャンセル時の硬化時間が延長された点。これは前作であった「ハメ技」をなくすための処置。「ハメ技」がなくなった分、相手に対する理不尽さは消えたが、**SANMAN**にとってはスキが広がり、連係を組み立てにくくなったのは事実だ。だが、この連係はキャンセル、ディレイ両方を兼ねているので、キャンセル後はサンマンパンチキック同様、ダブルアッパーや投げ技に切り替えて攻め立て、反撃をしてくる相手にはディレイで対応と、強力な連係攻撃に変わりない。なお、相手の上下アーマーをはぎ取った場合は**3**発すべてが連続となる。**G&A**など、硬直時間の長い技をガードした後の反撃技として使っていこう。

CONNECTION NO.2 UPPER
UNDER GUARD CRUSH!

CONNECTION NO.3 KICK
CANCELLATION

ダブルパワーノック

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

⇦⇨PP

15,28

前作では**3**発目まであった連係攻撃だが、今作では**2**発目までと弱体化した。ただ、**2**発目は上段ガード外しの性質を持っており、ガードされても五分の状況を作ってくれる。しかも、長時間のディレイが可能なので**1**発止めからディレイと投げ技の**2**択を迫れる。ちなみに、相手がアーマー装着時の場合、**1**発目を攻撃力が**21**以上の技にカウンターヒットさせると**2**発目につながり、アーマーの上下がない場合はカウンターヒットが条件でつながるようになっている。

COONECTION NO.2 BACK KNUCKLE
UPPER GUARD CRUSH!

ダブルアッパーピーチ

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

↘PPK

12,24,24

SANMANの持つ中段攻撃中、最も使用頻度が高い連係攻撃。対戦では主に2発止めを使っていく。2発目は1発目がヒットしていれば連続でつながり、しかも相手を浮かすことができる。浮き自体は低いが、ブーストキックなどで十分コンボを狙えるレベルの高さはある。ただ、下方受け身をとられるとすぐに着地されてしまうので、着地後の相手に投げ技と中段攻撃の2択を仕掛けることも忘れずに。3発目は判定が弱く、2発目ヒット後の浮きに対してはまず当たらない。そのため、2発目をガードされたときに出し、相手の反撃をつぶすといった使い方しかできない。

ワンツーアッパー

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

⇨P+KPP

12,14,20

ワンツーパンチからアッパーにつなげる連係攻撃。この技に限ったことではないが、SANMANの持つ連係攻撃のほとんどが投げを決めるための布石として使うことになる。このワンツーアッパーなら1発止めと2発止めの両方から投げ技を狙うのが定石だ。また、すべてのポイントにディレイをかけられるので、このディレイを使えば、相手の反撃を阻止しつつ、投げ技を決める確率は上がっていく。ちなみに、相手の上段アーマーがない状態なら3発すべてが連続になるので、反撃技として多用することになる。3発目ヒット時は相手を浮かすので、相手の回避行動を考えつつ、空中コンボを狙っていこう。

ダブルピーチボンバー

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

↙P+KP+K

25,25

CONNECTION NO.2 HIP-ATTACK
UNDER GUARD CRUSH!

ヒップアタックを2回繰り出す攻撃。1発目で相手を浮かせてコンボを狙っていくのが基本的な使い方となるが、2発目はディレイも効かず、ガードされると大きなスキが生じてしまうため、ほとんど使うことはない。なお、その1発目を出した後は相手に背中を向けた状態になる。ガードされた場合は、相手と逆方向にダッシュすれば、反撃を受けることはない。覚えておこう。

関連コンボ

ピーチボンバー→ターンナックルワンツーパンチ→ランニングピーチボンバー

ピーチボンバーの浮きは前作と比べて高くなったため、コンボを狙えるようになった。相手の受け身次第で回避される可能性はあるが、コンボ内容がおもしろく、屈辱的なので、ぜひ狙っていって欲しい。

まずは、ピーチボンバーで浮かす。この後は背中向き状態なので、相手の浮きに合せて、

振り向きからのワンツーパンチ、つまりPPPを当て、相手をバウンドさせる。このバウンドに、

ランニングピーチボンバー。なお、壁際の場合はバウンドの跳ね返りに合せてブーストキックを決められる。

フュージョンジェネレーターパンチ

MIDDLE MIDDLE MIDDLE MIDDLE MIDDLE

⇨PPPPP　15,12,14,12,14

両手を振り回すようにして5発のパンチを繰り出す。相手がアーマーのある状態だと1発目～2発目、3発目～4発目が連続になる。この内、偶数にあたる攻撃はヒットさせているのにもかかわらず投げられる、いわゆる食らい投げをされてしまうので、途中止めをする際には気をつけなければならない。なお、アーマー上下を破壊した状態ならば地上で5発すべてが連続ヒットし、五分の状況を作る。この後、サンマンパンチキックなどのすばやい技を出せば攻勢を維持することができる。なお、すべてが叩きつけ系の攻撃で、空中にいる相手に当てると自動的にバウンドコンボになる。この性質を利用して、地上で使うよりもコンボ用の技として使うのが妥当だろう。

サンマンハンマー

MIDDLE

⇧P　32

小ジャンプと同時に相手の頭上に両拳を振り下ろす攻撃。前作では上段ガード外しの性質を持っており、ガードさせるだけでサンマンパンチが確定する驚異的な技であったが、今作では変更され、ガード外しの性質がなくなると共に、スキがかなり大きくなってしまった。しかし、技の威力はほとんど変わらず、ヒット時にはダウン投げのジャイアントスイングが確定するなど、大ダメージを望める技としては健在だ。ジャンプしてから攻撃するので下段すかしの性能がある。相手の下段攻撃を読んで出していけば、確実にヒットを狙える。しゃがみパンチ系統の攻撃を連発する相手にはドンドン狙っていこう。

エルボースマッシュ

MIDDLE

⇨⇨P　27

強力なアーマー破壊技であるエルボースマッシュ。前作からの変更点はガード外しの性質がなくなってしまったということ。SANMANにとって非常に痛い変更点だが、G&A外しの性質が付加されているのでG&Aで返される心配はない。なお、G&Aを外した場合は通常のガード時と比べ、相手の硬化時間が長くなり、普段不利な状況のものが五分になる。そのため、ガードされただけなら相手の反撃にる対応のみになるが、G&Aを崩した後はサンマンパンチを出して攻勢を維持することも可能。出した後は相手の状況をしっかりと見よう。なお、この技はを使うときは攻撃発生の遅さをカバーするため、相手の起き上がりに重ねるか、相手との間合いや攻撃のタイミングによって、その攻撃をスカして当てることができるので、中間距離で置いておくような感じがいい。うまく当てた後は相手がダウンし、そこにダウン投げのジャイアントスイングが確実に入るので忘れずに狙っていこう。

GUARD ATTACK CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH!

関連コンボ

サンマンハンマーorエルボースマッシュ→ジャイアントスイング

サンマンハンマー、エルボースマッシュ、ダブルパワーハンマーの1発目or2発目単体ヒットからはダウン投げのジャイアントスイングが確定する。確実に体力ゲージを奪えるポイントなのでミスのないようにしよう。

サンマンハンマーやエルボースマッシュ、パワーハンマーからはダウン投げのジャイアントスイングが確定。

サンマンハンマーとパワーハンマーからは先行入力で。エルボースマッシュからは気持ち遅らしてコマンドを入力しよう。

投げることに成功したら、後は相手が受け身をとらないことを祈るだけだ。

ダブルパワーハンマー

MIDDLE MIDDLE

⇩P+KP

30,27

ハンマーナックルを2回連続で繰り出す攻撃。1発目ヒット時に相手を叩きつけられるサンマンハンマー、エルボースマッシュ同様、ダウン投げのジャイアントスイングが確実に入る。また、1発目にはG&A崩しの能力があり、G&Aを外した場合、すぐに2発目を出せば相手の硬化中に当てることができる。さらに1発目から2発目はディレイで出すことができ、1発止めからの投げ技と2択を迫れる。2発目を警戒する相手には1発止めから投げ技を狙おう。なお、G&A崩し後やディレイで2発目が単体で当たった場合も1発目同様、ダウン投げのジャイアントスイングが確定するので、確実に決めよう。

CONNECTION NO.1 HAMMER-KNUCKLE
GUARD ATTACK CRUSH!

関連コンボ

ダブルパワーハンマー →フュージョンジェネレーターパンチ

ダブルパワーハンマー1発目ヒット後の叩きつけやられ状態に、2発目を当てるとバウンドを誘発できる。ここで相手が地上受け身をとらなかった場合、フュージョンジェネレーターパンチが決まる。前述した通り、フュージョンジェネレーターパンチはすべて叩きつけ系の技なのですべてのポイントで相手にコンボ回避のチャンスを与えてしまうが、決まれば大ダメージ。見た目も実に痛快だ。

ダブルパワーハンマー →ブーストキック

上記のコンボと同じようにバウンドを誘発し、そのバウンドにブーストキックを決めるだけ。他にもエルボースマッシュやジャックナイフスローなど様々な打撃が決まる。エルボースマッシュは相手の上段アーマー点滅時に狙っていくといいだろう。

まずは、ダブルパワーハンマーの1発目を当てる。ちなみに、ここからもダウン投げのジャイアントスイングが確定する。

2発目を叩きつけやられ状態の相手にヒットさせればバウンドを誘発。ディレイをかけて出さないとヒットしないので注意。

後はフュージョンジェネレータパンチを出すだけ。ただし、ワンテンポ置いてから出すのがポイント。タイミングが悪いと全段決まらず、

上記のコンボと同じように2発目にディレイをかけてバウンドを誘発させ、

ブーストキックを出せばいい。上記のコンボのようにタイミングを合せる必要はない。

なお、壁際ならワンツーアッパーを決めることもできる。

ラウンドトリップ・ハンマースロー

MIDDLE MIDDLE

⇩P+KP+K

30,27

ダブルパワーハンマーの2発目が浮かせ技になったのがラウンドトリップ・ハンマースローだ。前作ではガード外しの性質を持っていたので、とりあえず出しておけば相手を抑えつけることができた。だが、今作ではガードされたときのスキは大きく、反撃は必至。また、ヒット時の効果は浮かせ技のため、確実にダメージを奪えるダブルパワーハンマーに比べ、有利な状況を作るだけに過ぎない。ただ、ダブルパワーハンマーの2発目より攻撃発生が早いため、1発目をガードされた後にディレイで出すと割り込まれにくいという利点がある。

CONNECTION NO.1 HAMMER-KNUCKLE
GUARD ATTACK CRUSH!

ジャックナイフスロー

HIGH MIDDLE LOW

P+K 32

上段パンチをかわしながら攻撃でき、ヒット時には相手を高く浮かすことができる。また、上段ガード外しの性質を持っており、ガードされても有利な状況を作り出すことが可能だ。この後は中段と投げの2択を迫るのが基本となるが、サンマンパンチキックにつなげてカウンターを狙い、キャンセルからの投げを狙ってみるのも一興。ただし、前作と比べ攻撃発生がかなり遅くなっているので使いどころが非常に難しい。起き上がりに重ねていくのが最も有効な使い方だろう。

UPPER GUARD CRUSH!

レッグスロー

HIGH MIDDLE LOW

⇩K+G 20

すばやい下段攻撃。前作では完全にダウンを奪える技だったが、今作からは近距離ヒット、またはカウンターヒットが条件でダウンするようになっている。ダウンを奪えなかった場合は多少不利な状況となり、相手の反撃をG&AやTGで対処するのが基本となる。ガードされた場合は、理論上、下段投げでの反撃を受けるが、そのタイミングはシビア。確実に決めるのは非常に難しいはずだ。また、S,S,Sによる硬直変化を考慮しなければ打撃での反撃はBAHNの拳華火、PICKYのニー&ハイスピンでしか反撃を受けないため、非常に頼れる下段攻撃だ。

ジャイアントスタンプ

HIGH MIDDLE LOW HIGH MIDDLE LOW

⇨K+GK 26,35

CONNECTION NO.2 STANPING
UPPER GUARD CRUSH!

ケンカキックから四股を踏むようにして相手を踏みつける連係攻撃。1発目は上段だがリーチが長いため、中間距離で意外と頼れる技だ。また、そのリーチを利用すれば、相手が空中受け身後に出すフロントエアキックへの反撃技としても使っていける。1発目ヒット後は、即空中受け身を取られない限り2発目が空中でヒット。その後相手はバウンドし、ここで地上受け身をとられなければレッグスローでの追い討ちが確定する。例えガードされたとしても、2発目が上段ガード外しのため反撃を受けることがない。ただし、1発目と2発目の間にBHAN、PICKY、EMI以外の立ちパンチに割り込まれてしまい、それ以外のキャラクターでもTGエスケープで割り込まれる可能性がある。前者に対しては、1発目からG&A、TGで対処する。または、コンボ・ピストンドライバーにつなげ、カウンターを狙ってみるのもいい。後者に対しては1発止めから投げ技を狙えば問題ない。1発目の硬化時間は短いため、投げ技への連係は非常に有効だ。

アトミックピーチボム

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K+G 20

SANMANのS.K.O技はピーチボンバーの強化版。技を出すまでに姿勢を低くするので上段攻撃は確実にかわし、打点が高い位置にあるBAHNの鉄肘など、一部の中段攻撃もかわしながら攻撃できる。ただし、他のキャラクターと比べ威力が低く設定されているので、相手の残り体力を十分調整してから出さないと、この技でとどめを刺すのは難しい。

S.K.O & UPPER GUARD CRUSH!

コンボ・ピストンドライバー

HIGH HIGH HIGH MIDDLE MIDDLE LOW LOW THROW

⇩KP⇘⇘P+G 12,12,30

ローキックからボディブローにつなぎ、最後をパイルドライバーで締めるコンビネーション。パイルドライバーは2発目がヒットしない限りつながらず、その2発目は下段ガード外しのため完全な中段攻撃というわけではない。また、1発目との間に立ちパンチやG&Aであっさり割り込まれてしまうため、普通に出すだけでは全く使えない連係攻撃である。この技の真価は1発目をカウンターヒットさせることにあり、1発目がカウンターの場合、3発目の投げ技までつながるようになる。上段G&Aや上段TGに対して出すのが基本的な使い方といえよう。ただし、3発目の投げは投げ抜けされてしまい、派生技がないため、投げ抜けに対して2択を迫ることができない。ここで投げ抜け返しをできるようにしておけば非常に心強い技になるはずだ。

CONNECTION NO.2 BODY-BLOW
UNDER GUARD CRUSH!

サンマンナイスカン

THROW

敵の近くP+G 50

他のキャラクターの基本投げとは違い、回復されることがなく、確実にダメージを与えられる。また、コマンドが簡単な割に威力が高いという利点がある。ただし、今作から導入された投げ抜けシステムがある以上は、他の投げとの使い分けは重要だ。ちなみに、壁際でこの投げを決めた場合は硬化時間が長いため、受け身後に反撃を受けてしまう。注意しよう。

バックボーンクラック

THROW

敵の近く⇗P+G 50

コマンドが⇨⇦P+K+Gから⇗P+Gに変更され、一入力で投げることが可能になった。投げた後は地上受け身を取られる可能性があり、この場合本来のダメージ50から42に下がってしまう。また、壁際では確実に50のダメージを与えられるが、その後下方受け身からのフレアトーで反撃を受けてしまうため、サンマンナイスカン同様、壁際での使用はすすめられない。だが、この投げの利点はSANMANの他の投げ技が強力というところにある。つまり、警戒されにくいということだ。

ショルダーミル

THROW

敵近く←↘P+G 45

通常の投げ技の中で唯一の新投げ。コマンドは←↘と少々入力しにくいが、バックボーンクラック同様、警戒されにくい投げ技である。投げ成功後は確実に小ダウン攻撃のヘッドバットが決まるので追加ダメージを与えておこう。投げ自体のダメージは低いが総合ダメージはなかなかのものだ。

ジャイアントスイング

THROW

敵近く←↙↓↘→P+G 65

言わずと知れたジャイアントスイング。最後に相手を投げ飛ばすため、地上受け身を取られてしまい、ダメージを**50**に軽減されてしまう。だが、壁にヒットさせれば**80**。ファイナルオーバードライブが投げ抜けされてしまう今作では十分すぎるダメージだ。壁にヒットさせるには、ラウンドスタート時の足位置が**SANMAN**から見て右側、逆足の場合は左側に壁があればいい。ただし、その壁にあまり密着していると硬化時間が長いため、受け身後に反撃を受けてしまう。注意しよう。

ベアハッグ

THROW

敵近く→←P+G 30

投げコンボ始動技。コマンドの性質上、クイックフォワードから投げることができ、ここからはエレファントハッグかビーストハンターにスイッチさせられる。この二つは相手の投げ抜けに対して**2**択になっており、総合ダメージはビーストハンターの方が高い。理論上、**IREGUI**投げ抜けで両方とも回避されてしまうが、投げコンボは投げ抜けされても組み合いにはならず、その後の状態は仕切り直しになる。そのため投げ抜けされても問題ない。

エレファントハッグ

→←P+G←←P+G 30,24

ビーストハンター

→←P+G←→P+G←↙↓↘→P+G 30,16,30

SANMAN

FIGHTING VIPERS 2 Skillz
character skillz

オーバードライブ

THROW

敵近く⇨⇘⇩⇙⇦P+G

15

オーバーブロー

THROW

敵近く⇦⇨⇨P+G

15

SANMANの代名詞ともいえるファイナルオーバードライブへの始動技。新たにオーバーブローが追加され、ふたつの投げから投げコンボへスイッチさせることができる。また、投げコンボも下記のフローチャートを見れば分かる通り、数多くの派生技が追加された。

オーバードライブorオーバーブローからの投げコンボ

- オーバードライブ ⇨⇘⇩⇙⇦P+G
- オーバーブロー ⇦⇨⇨P+G
  - フルオーバードライブ ⇨⇦P+G
  - アニマルハウリング ⇧⇩P+G
    - ダブルオーバードライブ ⇨⇦P+G
    - ファイナルオーバードライブ ⇦⇙⇩⇘⇨⇗⇧⇖⇦P+G
  - ヘッドキャノン ⇦⇨P+G
    - ウルトラツインキャノン ⇨⇦P+G
  - フィッシュテイル・バスター ⇧⇩P+G
    - エレクトグライド ⇨⇦P+G
    - スーパーグライド ⇦⇨P+G
    - ハイドラグライド ⇩⇧P+G
  - マックス・デスペラート ⇦⇙⇩⇘⇨P+G

ウルトラツインキャノン

15,13,28

最も大きなダメージを与えられるのはダブルオーバードライブを通ったファイナルオーバードライブ。相手の体力を半分近く奪うことができる。ただし、投げ抜けされる可能性があるため、そのダメージは確実ではない。また、他の派生に関しても同じことが言える。しかも、相手が投げ抜けコマンド**⇦P+G**or**⇨P+G**を入力しただけで、フルオーバードライブ、フィッシュテイル・バスター、マックス・デスペラードの**3**つの派生が封じられてしまう。しかも、**IREGUI**投げ抜けで**⇦P+G**or**⇨P+G**と**⇩P+G**のふたつを入力されると、アニマルハウリングさえも封じられる。最終的には投げ抜けのできないウルトラツインキャノンを使っていくことになるだろう。

すべては投げへの布石

前作と比べ弱体化した部分が目立つSANMANではあるが、投げ技の強力さは未だ健在。また、その数も豊富だ。この投げ技を決めるために様々な布石を投じ、攻め立てろ!!

サンマンパンチの性能を知る

SANMANの基本となる攻めはサンマンパンチキックキャンセル(以後**PK**キャンセル)、またはブーストキックキャンセルからの攻めだ。基本的には有利な状況を作り出せる**PK**キャンセルを使って攻め立てるのだが、**PK**キャンセルを使うにあたって注意する点がひとつある。それは相手との間合いが離れている状態で出すサンマンパンチと密着状態で出すサンマンパンチとでは相手を硬化させる時間が違い、後者の方がその時間が短くなっている。つまり、密着状態の**PK**キャンセルから右記のフローチャートの攻めを行ったとき、相手がすばやい技で連係を止めに来た場合は簡単に割り込まれてしまう。これは理論上の話しであって、実戦では通用するのがキャンセルというものだが、注意する必要はある。キャンセル後は右記のフローチャートの選択肢で攻め立て、手を出す相手にはダブルアッパー。または再度、サンマンパンチにつなぎ攻勢を維持するといい。ガードで固まる相手には投げ技を決めるチャンスだ。

サンマンパンチキック
PK

ブーストキック
P⇘PK

ブーストキックキャンセルは硬化時間が長いため、他の技につなげる連係はあまり有効ではない。ブーストキック3発目のディレイとキャンセルからの投げ技だけに選択肢を絞って攻め立てるのがベストだ。

CANCEL

各種投げ技
各コマンド

パワーハンマー
⇩P+K

攻撃発生が遅いため、割り込まれる可能性はあるが、ダブルアッパーが完全中段ではないので相手のしゃがみガードを崩す手段として使っていく必要がある。当てたときにジャイアントスイング(ダウン投げ)を決められる点とガードされても攻勢を維持できる点は見逃せない。

ラウンドトリップ・ハンマースロー
⇩P+KP+K

パワーハンマーを普通にガードされた場合は、ディレイと投げ技を使い分けて攻め立て、**G&A**を外したときは、そのままつなげて相手の硬化中に当てられるようにしておこう。

各種投げ技
各コマンド

ダブルアッパー
⇘PP

レッグスロー
⇩K+G

相手の立ちガードを崩す選択肢。基本的には投げ技と同じ意味合いを持つ選択肢になるが、**G&A**投げ抜け、または**TG**投げ抜けを行う相手に対しては効果的。コンボ・ピストンドライバーでも代用可能だ。

連係の出しきりと投げの2択

投げを決めるために最適な連係攻撃として、ワンツーアッパーとダブルパワーノックがある。このふたつの連係攻撃は技のつなぎに長時間のディレイがかかるので、途中止めからの投げとディレイによる出し切りとで2択が成立する。ワンツーアッパーは上段パンチ2発から浮かせ技につなぐ連係攻撃。始動技の攻撃発生が早いのでサンマンパンチと併用していくといい。ダブルパワーノックは攻撃発生が遅いので起き上がりに重ねていくといいだろう。なお、ダブルパワーノックの2発目は上段ガード外しになっており、ガードされても五分の状況になるため反撃は受けない。だが、すばやい技を持ち合わせていない**SANMAN**にとっては不利な状況と言える。そのため、出せる技はサンマンパンチくらいなものだ。しかし、それも上段すかしの性質を持つアッパーなどを出されるとつぶされてしまうので、ここでは**G&A**を多用していくことになるだろう。そして、この**G&A**を投げにくる相手に対して、ダメージの大きい技を置いておくといった考え方をした方が無難だ。

パワーノック
⇦⇨P

ダスターハンドソベース
⇨P+K

ダブルパワーノック
⇦⇨PP

GUARD

各種投げ技
各コマンド

ワンツーアッパー
⇨P+KPP

SANMAN

FIGHTING VIPERS 2 Skillz
character skillz

中間距離からジャイアントスタンプ

間合いが少し離れたとき、相手がこちらの様子をうかがってるようならジャイアントスタンプを出していく。この技からの選択肢は右記のフローチャートの通り。基本的には1発止めからの投げ技と2発目の出し切りを使い分けていく。ただし、BAHN、PICKY、EMI以外のキャラクターの立ちパンチには1発目から2発目の技のつなぎを割り込まれてしまうので、上段すかしの性質を持った技を出して対応していかなければならない。完全に相手の割り込みを読んだ場合は、TGアタックを仕掛けてみるのもいいだろう。2発目をガードされた場合は不利な状況に陥るので、G&A、TGといった防御手段を取る。だが、ここでエルボースマッシュを出すと相手の一部の攻撃を迎撃可能。その一部の攻撃とはRAXELのエルボーカットやBAHNの鉄肘、TOKIOのオープンエルボーなどで、こういった状況なら十分予測できる反撃技だ。また、サンマンパンチキックに連係させてカウンターを取り、キャンセルから前述の攻めにつなげるのも有効な選択肢のひとつとなる。

ジャイアントキック
⇨K+G

攻撃発生は遅いが、この技のリーチの長さは見逃せない。中間距離から不意に出し、ひるんだところに強力な投げ技を決めてやろう。

ジャイアントスタンプ
⇨K+GK

各種投げ技
各コマンド

ここで使っていく投げ技はジャイアントスイングがベスト。そのときのコマンド入力はゆっくり行い、レバーを下方向へ長く入力していく。この入力を行うと、もし相手が立ちパンチ単発で割り込んできたとして、その立ちパンチをかわしながら投げることができる。

レッグスロー
⇩K+G

割り込み立ちパンチ対策。しゃがみパンチなど、とにかく上段がスカる技を出していく。完全に読んでいればTGアタックで返してもいいのだが、割り込んでこなかったときのリスクが大きい。

GUARD

サンマンパンチキック
PK

アッパーなどの上段スカし系の技を出されなければ、ある程度の反撃をつぶしてくれる。2発出し切るもよし、PKキャンセルから攻め立てるもよしだ。

エルボースマッシュ
⇨⇨P

相手の反撃をかわしながら攻撃可能。当てたときにはジャイアントスイングを。ガードされた場合は、ジャイアントスタンプガード時と同じ選択肢で相手の反撃に対応していく。

ブロックボンバー
⇦K

相手の反撃を返すのであれば最も確実なのはこの技。ただし、立ちパンチ単発で様子を見る相手にはガードされてしまう。これに対してはTGアタックを狙っていこう。

サンマンパンチキック
PK

上段スカしの性質を持っていない技なら大抵、打ち勝てる。カウンターを取ったらキャンセルから2択を迫ろう。

ブロックボンバー
⇦K

サンマンパンチキックに対して上段スカしの技を出してくる相手に有効だ。相手の反撃タイミングに合わせてTGでもいいだろう。

なにかしらの打撃
各コマンド

バクチ的要素が高いが、G&Aを投げにくる相手に対して、エルボースマッシュ、パワーハンマー、サンマンハンマーなど、当てたときに大ダメージを望める技を置いておく。

POINT
下段攻撃に対しては・・・

相手の下段攻撃、特にしゃがみパンチに対してサンマンハンマーを出し、ジャイアントスイングによる追い討ちを決める。これが決まれば、例えジャイアントスイングを受け身で回避されても、たった4回でその試合をものにできる。このサンマンハンマーの狙いどころは、いままで紹介したフローチャートの中であれば、ダブルパワーノックをガードされた後の選択肢に加えられるだろう。ここで相手がしゃがみパンチを出す理由として、こちらのサンマンパンチの迎撃とG&Aに対する対応が挙げられる。後者は五分、もしくは有利な状況であれば、しゃがみパンチを出してもガードが間に合うというものだ。このふたつの理由からしゃがみパンチによる反撃が予測できる。ここでサンマンハンマーを出せば相手のしゃがみパンチを迎撃可能だ。なお、こういった数値的理論から相手の反撃技を割り出すだけでなく、相手の癖を知った上で使っていくのも重要と言える。また、様々な場面で相手が投げにくると思ったときに出しておくのもひとつの当て方として念頭に置いておくといいだろう。

相手の下段攻撃による反撃が予測できたらサンマンハンマーを出していく。

リスクは大きいが、当てた時の総合ダメージを考えれば狙っていく価値は十分にある。

COSTUME PLAY VIPER

HONEY

性別→女性　年齢→18歳
身長→160cm　体重→?
職業→スタイリスト（見習い）
得意技→飛び跳ね技
趣味→コスプレ
性格→キュート
よく聴く音楽→ネオアコースティック
好きなアーチスト→Pizzicato Five、Momus

アパレルデザイナーを目指すキッチュでキュートでイカれた少女。自作のラバードレス・アーマーに身を包むと過激な美少女バイパーに変身する。闘っているのは「自作の衣装を披露するため」「目立つため」。"バイパー狩り"も、逆に目立つチャンスとばかり、気にせず闘い続けている。サンマンに惚れているというウワサがあるが、からかっているだけ(?)

キャットスクラッチ

HIGH HIGH HIGH

PPP 10,10,12

上段攻撃のパンチ3発で構成されているキャットスクラッチは、連続攻撃になっており、この後に中段のキャットスクラッチ、下段のコンボキャットキックを出せる。このふたつの攻撃で、お手軽に2択を迫ることができるのが特徴だ。中段攻撃のコンボキャットキックは、当たった後に浮かせられ、下段のコンボローキックは当たった後は五分の状態になる。しかしどちらの攻撃も**G&A**や**TG**で割り込まれる危険性があるが、両方ともディレイが効くので、うまく活用していこう。

コンボキャットキック

MIDDLE

K 30

コンボローキック

LOW

⇩K 14

スナップハイキック

HIGH HIGH

PK 10,20

HONEYの主力武器となるスナップハイキックは上段攻撃の連続技になっている。当たっても相手はダウンしないが、五分の状態なっているのでさらに攻めていくことが可能だ。ガードされたとしても反撃は受けないので、密着した状態ならば牽制技としてどんどん使っていこう。また、ハイキックにキャンセルをかけることができるので、そこから2択を迫っていくのも非常に有効な攻め手となる。

キャットアッパー

MIDDLE

⇙P 22

アッパーの浮き方が前作とは異なり、距離が離れてしまうので、カウンターで当たったとき以外は空中コンボや空中投げを狙えなくなってしまった。攻撃発生も若干遅くなったが、上段攻撃をかわす性質は変わっていないので、硬直時間の短い技をガードさせた後の相手の反撃に合わせて使っていこう。また、しゃがみ状態から出せるアッパーは、立ち状態から出せるアッパーよりもダメージは低いが攻撃発生が早いので、ローパンチの後や起き上がり時に出すと有効だ。

ローパンチローキック

LOW LOW

⇩PK 10,14

ローパンチからローキックをつなぐ連係攻撃。連続ではないが、ローパンチからの連係は割とガードされにくい。また、この技で相手に下段攻撃を意識させれば、ローパンチからの強力な中段攻撃が活きてくる。当たった時は五分の状態になるので、攻撃発生の早いアッパーやトーキックを出していこう。ガードされたときは間合いが離れるので反撃技はないが、このときは不利な状態なので素直にガードをするか、**G&A**や**TG**をした方が賢明だ。

キャットスラップ

HIGH
MIDDLE
LOW

➡➡P

20

受け身の取れないダウンを奪うことができる数少ない技だ。技のダメージ自体は少ないが、当たった後はほぼ確実に大ダウン攻撃が入るので、トータルのダメージはなかなか高い。画面端で当てると壁に当たって受け身を取られてしまうが、壁に当たらないぎりぎりのところで当てると、相手のダウンモーション中にさらにキャットスラップを当てることができる。攻撃発生時間が遅いのでつぶされやすいのが欠点だが、ガード外しの特性を持ち、ガードされても五分なので非常に使える技の一つだ。

UPPER GUARD CRUSH&
UPPER ARMOR CRUSH!

ライジングキャットアッパー

HIGH
MIDDLE
LOW

➡⬇↘P

35

相手の懐に潜り込むように低い体勢で進み、そこから強烈なアッパーを繰り出す。上段攻撃をかわしながら前進する性質があるので、中間距離から近づきつつ攻撃することが可能だ。また、しゃがみダッシュのモーション中にガードを押せば、技を出さずに移動だけできる。何回かガードさせれば、モーションを見て立ちガードに徹するはず。そこでキャンセルをかけて投げ、相手のガードを揺さぶろう。ガードされても反撃は受けないので、出しきりとキャンセルをうまく使い分けて戦っていこう。

UPPER GUARD CRUSH!

ハニートリプル

HIGH HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE MIDDLE
LOW LOW LOW

➡PPP

19,19,20

すべてが中段攻撃のハニートリプルは、カウンター時なら連続攻撃となり、その上ディレイもかけることができ、さらに3発目は浮かせ技になっている非常に強力な攻撃だ。しかも、1発目のハニースイングの後は、しゃがみ状態になっているので、ハニースイングからトーキックキャットヒールという強力な連係を作ることができる。攻撃発生時間が遅いという弱点はあるものの、起き上がりに重ねるなどして弱点をカバーできれば主力として使っていける技だ。また空中で1発目のハニースイングを当てると、受け身の取りにくいダウンにすることができるので、空中コンボに用いてもいいだろう。

ディップスクラッチ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇘⇘PP 25,25

前作では単発技だったディップ・ザ・レッグだが、今回は中段攻撃と下段攻撃の派生技が出せるようになった。そのうちのひとつがこのディップスクラッチ。当たったときは受け身不可能なダウンを奪え、さらにこのダウンモーション中にはジャックナイフキックが入る。また、ガードされても五分の状態になるので反撃を受けることはなく、さらに攻めていける。ガード外し技にもなっているので、ディップ・ザ・レッグからの派生技の中では、最も使用頻度は高い。

CONNECTION No2 HUMMER KNUCKLE
UPPER GUARD CRUSH!

ディップ・ローリンクアッパー

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇘⇘PPP+K+G 25,24

ディップスクラッチと似たモーションから、さらに前転をしてアッパーを出すといったトリッキーな技だ。この前転中は無防備な状態だが、ディップスクラッチと使い分け、相手に意識させておけば、まず反撃にはこないだろう。また、このアッパーはガードされても硬直が短く、すぐに動き出せるので、ガード後に投げ技にいくと決まりやすい。暴れそうな相手には、キャットアッパーなどの攻撃発生の早い技を出して、相手に反撃の暇を与えないでいこう。

ディップ・ローリングディップ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇘⇘PP⇩P+K+G 25,25

このディップ・ローリングディップは、ディップ・ローリングアッパーと同じモーションから下段攻撃が出せる。このため、相手は前転を見た瞬間に、中段と下段の2択を迫られているということになる。大抵相手はローリングアッパーの方を警戒するので、この技が当たる確率は高い。しかし、ガード時の硬直が非常に長く、ガード後は確実に反撃を食らうのであまり多用はせず、ここぞというときに使っていこう。

トリプルディップ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇘⇘P⇩P⇩P 25,15,25

ディップ・ザ・レッグからスイッチできる下段攻撃。最後の攻撃がアーマー破壊技になっているが、1発目がカウンターで当たっても連続にならないので、ガードされてしまうことが多い。しかし、この2発目からもディップ・スクラッチと同じ性質のダブルディップ・スクラッチを出せる。この技も使っていけば、相手のガードを揺さぶれるので、当たる確率が上がるはずだ。ガードされると投げ技で反撃を食らうことになるが、数少ない下段アーマー破壊技なので、下段アーマーが点滅していたら、積極的に狙っていきたい。

CONNECTION No3 LEG SWEEP
UNDER ARMOR CRUSH!

ロールキャットアッパー

HIGH / MIDDLE / LOW

⇘P+K　24

前転をしてから技を出すロールキャットアッパーは、前転中に上段攻撃をかわすことができる。また、前転中にパンチを押せばディップ・ザ・レッグに移行できるので、前転後に中段と下段の2択をしかけることができる。しかしアッパーはガードされると硬直が長く、投げ技による反撃を食らってしまう。そこで前転からのディップ・ザ・レッグをメインで使うようにしておき、たまにロールキャットアッパーを出すようにする。使用比率としては7:3くらいで使い分ければ、どちらの技も効果的に使えるはずだ。

ピーチポップ

HIGH / MIDDLE / LOW

⇨P+K　20

ピーチポップは、中段攻撃の中でも攻撃発生が早いので、HONEYの主力の技となる。ここから派生できる連係技は4種類ある。それぞれを説明していこう。まず、ピーチツイスター。カウンターで当たれば連続になる。相手をダウンさせないので、地上で攻めるときはこの技がいいだろう。次にピーチタップ・フローキック。この技は、ピーチポップが当たれば連続攻撃になるので非常に強力だ。また浮かせ技にもなっているので、戦いを有利に進めていける。ガードされても反撃は受けないので、多少使いすぎでもいいくらいだ。ピーチタップキャットアッパーは、ガード外しになっているが、ガードされると反撃を受けてしまう。しかし、アッパーのモーション中にガードを押せば、ライジングキャットアッパーと同じようにキャンセルできるので、ガードの堅い相手にはこれを使って攻めていくといいだろう。最後にピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー。この技は、相手を飛び越えて背後に回り込み、下段攻撃を出す奇襲技といったところだ。ムーンサルト中に間合いを離されると、最後の下段攻撃は当たらない。しかし、ムーンサルトにも攻撃判定があるので、画面端に追い込んでいるときに使うと、逃げる相手の頭上に当てることができる。

ピーチツイスター

HIGH HIGH / MIDDLE MIDDLE / LOW LOW

⇨P+KP+K　20,20

ピーチタップ・フローキック

HIGH HIGH / MIDDLE MIDDLE / LOW LOW

⇨P+K⇘K　20,24

ピーチタップ・キャットアッパー

HIGH HIGH / MIDDLE MIDDLE / LOW LOW

⇨P+KP　20,24

UPPER GUARD CRUSH!

ピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー

HIGH HIGH / MIDDLE MIDDLE / LOW LOW

⇨P+K⇧PK+G　20,24,20

キャットサマー

MIDDLE

↘K

35

HONEYのサマーソルト。当たったときは浮かせ技になっていて、画面端かカウンターで当たれば空中での追い討ちにもいける。また、ガードされたときは不利だが、間合いがかなり離れるので反撃を受けず、ガード後はリーチのあるキャットバロウを出しておくと、相手の攻撃をかわしながら攻撃を与えられる。攻撃発生時間はあまり早くないので、通常時に出すとつぶされやすいが、上方の攻撃判定が広いため、空中コンボにも適している。画面端で相手を浮かせたときに狙っていこう。

スコルピオンアタック

HIGH MIDDLE LOW

↙K

18

サマーソルトを逆回転させたようなキック。アッパーと同じように上段パンチをかわしながら攻撃を与えられる。アッパーよりも威力は低いがガード時の硬直が短いので、反撃を受けにくいのが特徴だ。また、相手が空中にいるときに決めると、受け身の取りにくいダウンを奪える。これを決めた後はバウンドコンボを狙っていこう。当たった後は、空中受け身を取られにくく、また、取られてもこちらの方が先に動くことができるので、攻めにいきやすい。

関　連　コ　ン　ボ

ランニングストレート→スコルピオンキック→ライジングキャットアッパー

ランニングストレート後のよろけ中にスコルピオンキックが当たったときは、受け身が取りづらいバウンドにすることができる。このバウンド中には、さらに攻撃を叩き込める。確実に決まるコンボとはいえないが、ランニングストレートが決まったときは常に狙っていこう。

ランニングストレートは回復のできないダウンになるので、いろいろな技を決められる。

よろけを確認してからコマンドを入力しても十分に間に合う。ちなみにキャットスラップも代用できる。

スコルピオンキックが当たった時に受け身を取られたら、キャンセルして起き攻めにいこう。

フリップ

HIGH MIDDLE LOW　HIGH MIDDLE LOW

KK

25,24

ハイキックの後に、中段攻撃の浮かせ技となるキックを繰り出す。攻撃発生が早いので、G&Aの返し技としても使える。1発目が当たると相手は浮き、そこに2発目が入るが、相手がすばやく後方受け身を取ると当たらない。また、2発目にディレイがかかるので、1発目をガードされたときはこれでタイミングをずらしていこう。ちなみにハイキックは、レバーを前に入れて出せば1歩踏み出してキックを出すので、間合いが少し離れているときは、こちらを使っていこう。

CONNECTION No1 KICK
CANCELLATION

HONEY

FIGHTING VIPERS 2 Skillz
character skillz

キャットテイルハイ

HIGH / MIDDLE

⇩KK

20,20

低い体勢から中段キックを出し、さらに上段キックへつなげる連係技。1発目がカウンターで当たれば連続攻撃となり、相手を吹き飛ばすことができる。またガードされても2発目まで強制ガードになり、上段キックをかわされる心配もない。ガードされた後も返し技を食らう心配もないので、非常に使える連係技だ。しかしこの技の最大の特徴は、1発目をしゃがみガードした相手のガードを崩し、2発目のキックを確実に叩き込めるということだ。下段の連係技(ディップ・ザ・レッグなど)で相手のしゃがみガードを誘発してこの技を使っていくと効果的だ。

CONNECTION No1 KICK
UNDER GUARD CRUSH!

レッグビート

LOW / LOW / MIDDLE

⬇KKNK

14,19,25

ダブルローキックから中段攻撃のキックを出すのがこのレッグビートだ。2発目までは通常でも連続攻撃になっていて、1発目がカウンターで当たるとすべての攻撃が連続となる。中段G&AやTGを出してくるところに、レッグビートでカウンターを取るように使っていくと効果的。ガードされても下段ガードなら五分に、上段ガードなら有利になっているので、多用していっても問題はない。ちなみにダブルローキックはしゃがみ状態からでないと、コマンドの入力上キャットテイルハイになってしまうが、⇗Kと入力すれば立ち状態からでも出すことができる。これを覚えておけばコマンドミスは少なくなるはずだ。

CONNECTION No3 KICK
UNDER GUARD CRUSH!

ダブルローキック&ディップ

LOW / LOW / LOW

⬇KK⇩P

14,19,20

ダブルローキックからさらに下段攻撃を放つ連係技。この技も1発目がカウンターであれば連続で当たり、さらには3発目が数少ない下段アーマー破壊技になっているのが特徴だ。ただしこちらの技はガードされたときの硬直が長く、下段投げや攻撃発生の早い中段攻撃で返されてしまう。下段アーマーが点滅しているときは狙っていき、その他のときはレッグビートを使った方がいいだろう。最後の攻撃がキックになっているローレッグビートがあるが、アーマー破壊技にはなっておらず、これ以外はほとんど同じような性質なので、特に使う必要はないだろう。

CONNECTION No3
LOW ARMOR CRUSH!

トーキックキャットヒール

MIDDLE / MIDDLE

立ち途中KK+G

19,20

トーキックからの派生技。連続攻撃になっており、当たった後の相手はよろけ状態になる。このよろけは回復ができ、確定技は存在しないので、よろけた後はキャットスラップなどの攻撃発生の早い中段攻撃と投げで2択をかけていこう。またガードされてもほぼ同時に動けるので、スナップハイキックキャンセルやローパンチで牽制して攻め立てていこう。以外とリーチが長いので、中間距離からでも使っていけるのが強みだ。

ジャックナイフキック

HIGH MIDDLE LOW

K+G 30

下から蹴り上げ、相手を浮かせることのできる中段攻撃。技の性質はキャットアッパーに似ているが、こちらの技はHONEYの数少ないG&A外しになっている。このため、アッパーの代わりとして使っていき、相手のG&Aを封じ込めていくといい。ところが、G&Aを外したときはほとんど不利にならないが、普通にガードされたときは投げが入ってしまう。そこでガードされても反撃の受けないアッパーと使い分けていき、有効に使っていこう。また攻撃発生が早く、低い位置から攻撃判定があるので、空中コンボやバウンドコンボを決める際にも非常に使える。

GUARD ATTACK CRUSH!

レッグスライサー

HIGH MIDDLE LOW

⇩K+G 20

攻撃発生が他の下段攻撃よりも遅く、ガード後の硬直も長いが、単発で相手を浮かせることのできる唯一の下段攻撃だ。この技で浮いたときは相手は空中受け身ができず、地上でしか受け身を取ることができない。このため、相手が軽いかカウンターで当たれば、この浮きの最中に空中コンボを確実に入れることができる。起き上がりなどに重ねるように技を出し、攻撃発生の遅さをカバーして使おう。

キャットバロウ

HIGH MIDDLE LOW

⇨⇨K+G 30

後ろ向きにかがみ込み、両足で思いっきり蹴り上げる中段攻撃。体勢がものすごく低くなるので、上段攻撃どころか中段攻撃までもかわすことができる。攻撃発生は遅いものの、技のリーチが長いので、中間距離で出していけるのが強みだ。また攻撃判定が低いことを利用して、バウンドコンボで相手を拾うときにも使っていこう。しかしガードされたときは不利になっているし、G&Aで返されてしまうという弱点ももっている。相手の反撃にうまく合わせるようにして技を出していこう。

UNDER GUARD CRUSH!

シュート・ザ・ムーン

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K+G 30

HONEYらしい華麗なS.K.O技。だが、この攻撃発生の遅いこの技を確実に当てるすべはない。相手を画面端に追い込み、浮かせることができたら狙ってみてもいいだろう。また、TGで横移動した後に出すと、横投げ抜けを入力する相手には当てられる。このようなシチュエーション以外では、当てることは難しい。しかし、対戦でS.K.Oを決めたときの喜びは格別。ラウンドを一本以上取っていて、アーマーのない状態になったら、是非とも決めたいものだ。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O

S.P.K

THROW

敵の近く⇦⇘P+G 45

HONEYの新しい投げ技。投げ自体のダメージはゴートゥヘブンよりも少ないが、小ダウン攻撃が入るのでトータルダメージはこちらの方が高い。また、ダウン状態に密着してから前小ジャンプをすると、相手を飛び越えることができる。このとき自分は背後を向くので、起き上がりを背後攻撃で攻めるといったマニアックな戦いもすることが可能だ。

ゴートゥヘブン

THROW

敵の近く⇙⇨P+G 50

相手を飛び越すようにジャンプし、そのまま顔面に**HONEY**の全体重をかけてダウンさせる。投げ終えた後は、相手がすばやくダウン回復をするとダウン攻撃は入らないので、起き上がりを攻めていこう。コマンド入力が少し難しいが、正面投げの中ではダメージが最大なので、投げを使う際はこれを使っていきたい。しかし相手もこの投げを警戒するので、抜けられやすいのが欠点と言える。

バールティングホース

THROW

敵の近く⇗P+G 0

相手の頭の上を馬飛びのように飛び越し、相手の背後に回り込む。この投げ自体のダメージはないが、先行入力で**K+G**と入れれば背後攻撃のタップを確実に当てられる。他の投げ技に比べて相手に与えられるダメージは低いが、投げコマンドが特殊なため、ほとんど投げ抜けはされない。このため、確実にダメージを与えられるという利点があるのが特徴だ。また、この投げ技のみ**P+G**の代わりにパンチボタンだけでも出せる。

ハニーエアリアル

AIR THROW

両者空中近く⇦P+K+G 25

HONEYの代表的な技であるハニーエアリアル。投げ間合いの広さは健在しているので、相手の空中攻撃をも吸い込み、投げられる。キャットアッパーやジャックナイフキックがカウンターで当たったときに狙いにいきやすい。またジャンプトーを当てた後に投げコマンドを入れれば、すばやい受け身を取られない限り投げることが可能だ。だが、ダメージがかなり小さくなってしまい、さらには投げ終えた後、相手がすぐに起き上がると、反撃を受けてしまう。投げを狙うのであれば自分の体力が多いときにしておこう。

ネコまっしぐら!!

スキの少ない攻撃で相手のガードを揺さぶり、攻め立てるのがHONEYの基本。そして、それらの技の後でいかに読み勝つかが勝利の鍵を握っている。

基本はPKキャンセル

攻撃の起点となるのは、やはりスナップハイキックキャンセル(以降、PKキャンセル)。ここからは、キャットアッパー、投げ技、レッグビートの3つの技でガードを揺さぶっていく。キャットアッパーは、立ち状態から出せる最速の中段攻撃であり上段スカしの性質を持つ技なので、PKキャンセルからの攻めを完全に予測されていないかぎり、割り込まれる心配はないだろう。このキャットアッパーを警戒し、ガードに徹する、またはG&Aを出してくる相手には、当然投げ技を狙っていく。ただし、この2択はG&A投げ抜け、IRE-GUI投げ抜け、どちらかの防御手段を取られると対処される可能性が非常に高い。そこで、レッグビートの出番だ。レッグビートは1発目がカウンターヒットなら連続になるので、G&A、またはTGを出してくる相手には最も適した技といえる。また、ガードされたとしても全くスキがなく、五分の状況で仕切り直しとなる。なお、五分の状況に持ち込む技の多いHONEYは、ここで生じる読み合いがポイントになる。しっかりと把握しておこう。

スナップハイキック

PK

近距離でのキャットスナップは相手を硬化させる時間が短い。そのため、近距離でのPKキャンセルからの連係は割り込まれやすいので注意。

CANCEL

A

キャットアッパー

⇘P

立ち状態から出せる最も攻撃発生の早い中段攻撃。PKキャンセルから出せば強力な連係となる。投げ技との2択を迫ろう。

レッグビート

⬇KKK

G&A、またはTGに対する選択肢。ノーマルヒット時は3発目にG&A、またはTGで割り込まれるので、ローレッグビートで対応。

各種投げ技

各コマンド

追い打ちを含め、最も威力の高い投げ技はS,P,K。威力は低いが投げ抜けされる可能性が低いのはパールティングホースだ。多彩な投げ技を使い分け、投げ抜けされないようにしよう。

ロースナップからの連係

牽制攻撃として高性能を誇るロースナップ。HONEYはこの技から下段につなげるローパンチローキックを持っているので、ロースナップからの連係が組み立てやすい。ここからはローパンチローキックを意識させて中段攻撃を狙っていく。また、中段と下段の2択だけでなく、完全にガードを崩せる投げ技を織り交ぜて攻め立てるとより効果的だ。ロースナップから連係させる中段攻撃は当たったときに攻め立てられ、ガードされてもスキのないトーキックキャットヒールがベスト。ガードされた場合は上記のフローチャート選択肢Bに行き、当たった場合は相手をよろめかすことができるので、2択を仕掛ける。トーキックキャットヒールが当たった後は相手との間合いが離れるので、リーチの長いキャットスラップとディップ・ザ・レッグで2択を迫るのが得策だ。なお、ディップ・ザ・レッグ後はダブルディップやディップスクラッチなどを駆使して攻め立てていく。

ロースナップ

⇩P

相手の連係を止めるときや上段投げを回避したいときに出していくといい。ここからはローパンチローキックを意識させて攻め立てる。

ローパンチローキック

⇩PK

当たれば五分の状況に持ち込める。ロースナップの後、むやみに手を出してくる相手に出していく。なお、ガードされた場合はシビアではあるが、下段投げで反撃を受けてしまう。

ブロックスラップ

⇦P

しゃがみ状態のため、スナップハイキックやフリップを出すことができない。そのため、すばやい中段攻撃に対する選択肢が、このG&Aになる。

キャットアッパー

しゃがみ状態で⇘P

しゃがみ状態からのキャットアッパーは立ち状態のものより攻撃発生時間が早くなる。相手がアッパーなどの技で反撃してくれば打ち勝てる。

レッグビート

⇩KKK

実はしゃがみ状態からのキャットアッパーは技の出始めで上段パンチをスカすことができない。よって、上段すかしはこのレッグビートを出す。また、G&AやTG対策にも。

各種投げ技

各コマンド

ロースナップを立ちガードさせて、相手がローパンチローキックを警戒してしゃがみガードしようとすると、しゃがむまでの時間に投げることができる。要はガードに徹している相手に有効。

トーキックキャットヒール

立ち途中KK+G

当たったときにはよろけを誘発し、ガードされても全くスキがない非常に優れた中段攻撃。単純にローパンチローキックと2択になる。

HIT

CANCEL

Bへ

スナップハイキック
PK

レッグビート後は五分なので、スナップパンチキックを出せばカウンターを取りやすい。PKキャンセルにして、再度攻め立てるといいだろう。

キャットアッパー
⇘P

五分の状況なので、当然相手が上段パンチを出してきたらこちらのスナップハイキックと相打ちになる。それをスカしながら攻撃できるのがこのキャットアッパーだ。

B

フリップ
KK

上段パンチを出されないかぎり、ほとんどの技に打ち勝てる意外に強力な連係攻撃。G&Aには要注意。

レッグビート
⬇KKK

上段パンチによる反撃、G&A、またはTGに対して有効。上記の3つの選択肢を使い分け相手が防御手段を取るようになったら使っていこう。

POINT
最強の威力を誇る投げ技を狙え!!

コマンドに癖があり、威力も45とそれほど高くない。また、壁に当たった場合は威力が55に上昇するが、投げモーションの硬化時間が長いため、硬化中に反撃を受けてしまうというイマイチ利点のない投げ技キャットホイール。だが、この投げを壁を背にしてある一定の間合いから決めると、通常の投げダメージと壁ダメージの両方が加算され、威力100の最強の投げ技になるのだ。下記の写真を参考にし、ステージごとに目印を付けて狙ってみて欲しい。

これくらいの間合いで(このステージなら相手キャラクターの前に出てる足が床の線を踏んでいるくらい)・・・

投げ技キャットホイールを決める。場所がずれないようにコマンドはすばやく入力しよう。

成功すれば通常のダメージ45が入った後、すぐに壁ダメージ55が入り、合計100のダメージを与えられる。

キャットスラップ
⇨⇨P

トーキックキャットヒール後は相手との間合いが離れるので、リーチの長いキャットスラップを使っていく。ガードされても五分なので、上記フローチャートのBの選択肢を取れる。

ディップスクラッチ
⇘⇘PP

攻撃発生が遅いのでダブルディップと完全な2択にはならないが、ガードに徹していれば五分の状況に持ち込める。この後は上記フローチャートのBの選択肢へ。

キャット・チェアー
⇘⇘P+G

トリプルディップを警戒して、しゃがみガードに徹している相手に有効。なお、ダブルディップが立ち状態の相手に当たった場合は、上段投げに切り替えると効果的だ。

ブロックスラップ
⇦P

ダブルディップからトリプルディップのつなぎは、すばやい中段で割り込まれてしまう。割り込んでくる相手にはG&Aで対処する。

ディップ・ザ・レッグ
⇘⇘P

リーチの長い下段攻撃。意外に威力が高く、ここからの連係で攻め立てることができる。

ダブルディップ
⇘⇘P⇩P

ガードされても問題なし。この技は牽制攻撃として使い、この後、相手の行動に対して右記の選択肢をとる。

トリプルディップ
⇘⇘P⇩P⇩P

上記の選択肢を意識させ、忘れたころに出し切る。

JASTICE VIPER

TOKIO

FIGHTING VIPERS 2 Skillz character Skillz

性別➔男性　年齢➔18歳
身長➔175cm　体重➔66kg
職業➔フリーター
得意技➔回し蹴りコンビネーション
趣味➔対戦格闘ゲーム（アーケード）
性格➔正義感が強い
よく聴く音楽➔ハウス系ダンスミュージック、ヒップホップ
好きなアーチスト➔Everything But The Girl、DJ Honda

歌舞伎役者の厳格な家で育ったが、14歳のときに地元のチーム"ブラックサンダー"に入る。一時はリーダーまでつとめたが、メンバーの死に責任を感じ、チームを去る。一匹狼になった彼は、何か熱いモノを求めてバイパーになる。2年前に市が主催したナッツクラックの大会後に闘いをやめていたが、"バイパー狩り"によって次々と昔の仲間が監獄島に連れ去られるのを見ていられなくなり、再びバイパーとして立ち上がった。

ライトニングアロー

MIDDLE MIDDLE HIGH

⇨PP⇩⇨P

15,10,24

TOKIOと言えばこの技。中段のエルボーから裏拳、そしてストレートにつなぐ**3**連攻撃。**1**発目が決まれば**3**発目まで連続となり、ガードされたとしても強制ガードのため、途中で割り込まれることがない。また、その**3**発目はスキが少なく、**S,S,S**による硬直変化が最大になっても反撃を受けないため、多用して問題ないだろう。なお、コマンドが少々複雑で、先行入力でコマンド入力を行わないと出すことができない。また、**3**発目のコマンドをミスするとオープンアームブロウが出てしまい、相手にスキを与えることになるので注意しよう。

CONNECTION NO.3 PUNCH
GUARD ATTACK CRUSH!

ライトニングボルト

LOW MIDDLE HIGH

⇩PP⇩⇘⇨P

10,15,24

CONNECTION No2 ELBO
UNDER GUARD CRUSH!

牽制攻撃として使うシットジャブから、すばやく中段攻撃につなげ、最後はライトニングアローの**3**発目と同じストレートで締める連係攻撃。**2**発目、**3**発目ともにスキが大きいため多用は控えたいところだが、**2**発目の中段攻撃がある以上、相手はガード手段を行い、それを警戒する。つまり、相手がこの技を回避するにはシットジャブを出した時点で立ちガード、**G&A**、**TG**のいずれかということになる。そのため、シットジャブからロースピンキックや投げ技など他の技につなげる連係が生きてくる。ちなみに、連続性は**2**発目が当たった、またはしゃがみガードを外した場合に**3**発目がつながる。また、上下アーマーのない**BAHN**、**JANE**、**SANMAN**、**MAHLER**、**CHARLIE**が相手のときに**1**発目がカウンターヒットなら**3**発すべてが連続となるため、混戦時には重宝するだろう。

オープンアッパー

MIDDLE

⇘P

22

相手の上段攻撃をかわしながら攻撃できるアッパー。前作より浮きが低くなり、前方へ飛ばす力が強くなってしまったため、空中コンボを狙うのは難しい。だが、カウンターヒットなら話は別だ。この場合、ノーマルヒット時よりも浮きが高く、真上に浮かすことができるため空中コンボを狙いやすくなる。どちらにしろ有利な状況を作り出せる点は見逃せない。なお、しゃがみ状態から⇘**P**を入力すると技の性能が多少変化し、攻撃発生時間が早くなる分、スキが大きくなってしまう。知識として覚えておこう。

オープンストレート

MIDDLE MIDDLE

P+KP

14,25

下方向から上方向に振り上げるようにして手刀を繰り出し、のけぞった相手に中段突きを決める。**2**発目はガードされるとスキが大きく、確実に反撃を受けてしまう。だが、中段から中段の連係の上、長時間のディレイがかかるので、**2**発目を警戒させて、ロースピンキックや投げ技といった立ちガードを崩す手段で攻め立てることが可能だ。なお、**1**発目で相手の下段ガード崩した場合、またはカウンターヒットの場合は**2**発目をすぐに出せば、相手の硬化中に当てることができ、相手のアーマーが上下ともない状態であればノーマルで当てても連続で入る。

CONNECTION No1 CHOP
UNDER GUARD CRUSH!

ツイスターライト

MIDDLE

⇨⇨P

15

1歩踏み込んでから腹部めがけてストレートを繰り出すツイスターライト。リーチが長いため中距離からロースヒンキックと使い分けると効果的。このツイスターライトからは主に下記の3種類の連係攻撃へスイッチさせ攻め立てる。その連係攻撃の内、トリプルツイスターは1発目がノーマルヒットでも4発すべてが連続となるため、G&Aをガードした後に決める反撃技として使うといいだろう。ただし、相手と密着した状態だとつながらないことがあり、相手がEMI、PICKYの場合は体格の影響から2発目が空振りしてしまう。また、相手との足位置がずれている場合は空振りしやすい。なお、相手の上段アーマーを破壊した状態ならトリプルツイスターに限らず、他の技も確実に連続で当たる。このとき使うのは威力が高く、相手を浮かし、その後の追い打ちにも期待できるダブルツイスター・トーキックがいいだろう。

ツイスターライトからの派生技

ツイスターライトから上段回転蹴りを3発繰り出すのがトリプルツイスター(以下TT)。その蹴りの2発目の後に中段蹴りを出すのがダブルツイスター・トーキック(以下DT)、下段蹴りになったものがダブルツイスター・ステッピン(以下DS)だ。DTとDSで相手のガードを揺さぶるのが基本的な使い方になる。また、DTを警戒させてTTを出し、その後振り向き攻撃で攻め立てるのもおもしろい。ただし、上級者は3発目を一度しゃがんで、アッパーなどの技を出して割り込んでくる。これに対しては2発止めからの連係を組み立てる必要がある。2発目で止めるとTTと同じように背中向きになり、振り向き攻撃で攻め立てることが可能。決して有利な状況に立つことはできないが、3発目を割り込もうとしている相手には十分通用するはずだ。振り向きからの攻めは戦術ページで解説しているのでそちらを参照してほしい。

トリプルツイスター

MIDDLE HIGH HIGH HIGH

⇨⇨PKKK

15,10,20,10

ダブルツイスター・トーキック

MIDDLE

⇨⇨PKK⇨K

20

ダブルツイスター・ステッピン

LOW

⇨⇨PKK⇩K

20

もうひとつの派生技グランドゼロについて

⇨⇨PKKを入力した後、P+K+Gを入力すると横転する。この後はKKでツインダーツ、K⇧Kでヒールホイップ、⇩Kでステッピン・キックを出すことができ、一応、中段と下段の2択を仕掛けることができる。だが、横転行動中につぶされてしまうため、使いどころとしては前述した3発目に割り込んでくる相手に対して出すといったくらいなもの。割り込む気のない相手に出した場合はただ単にスキを与えることになる。

スターライトダンサー

MIDDLE MIDDLE

⇘K+G⇨K

20,20

TOKIOの持つ中段攻撃の中で最も攻撃発生時間の早い技。2発目は1発目を当てないと出すことができないが、これのおかげで1発目をTGされても2発目を出すことができ、TGエスケープをした相手にはホーミングしていく。ただし、1発目を普通に当てた場合は、1発目で止めようが2発目を出そうが、立ちパンチで反撃を受けてしまう。そのため、カウンターヒットさせるのがこの技の最低条件となる。カウンターヒットさせればよろけを誘発させることができ、相手の回復が間に合わなければ2発目が当たる。これ以外の用途としては1発目のキャンセルをフェイントとして使ったり、空中コンボに組み込むくらいなものだろう。

CONECTION No1 KICK
CANCELLATION

CONNECTION No2 KICK
GUARD ATTACK CRUSH! & UPPER ARMOR CRUSH!

ロースピンキック

HIGH
MIDDLE
LOW

⇩K+G	16

相手の立ちガードを崩すことはもちろん、上段パンチをかわしながら攻撃でき、リーチも長いため、中間距離や有利な状況での中段との2択など、様々な場面で使っていける優秀な下段攻撃。この技単体で止めた場合は背中向き状態になるが、基本的には下記のスパイラル系コンビネーションにつないでコンボを狙っていく。なお、今作では背中向き状態からも出せるようになった。この場合は威力が変化し16から20になる。

ロースピンキックからの派生について

ロースピンキックからの派生技は下記のフローチャートの通りで、これらスパイラル系コンビネーションにつないで、コンボを狙うのが基本となる。ただし、相手も空中受け身でコンボを回避可能なので、ディレイをかけて技をつないだり、途中止めから他の技につなげるなどして攻め立てる必要がある。また、体重の軽いキャラクターのアーマーを破壊し、さらに体重が軽くなった場合にはロースピンキックからのパンチが当たらない。こういった状況ではロースピンキックを単発で止め、ターンナックルからのコンボを狙うといいだろう。なお、地上でパンチのみヒットした場合はスパイラル・ベントエッジ、またはスパイラル・トリックスプロが連続ヒットとなる。また、ガードされたとしても最後の中段と下段の2択を迫ることが可能だ。とはいえ、大抵、ロースピンキックをガードした後、相手はしゃがんだ状態のままなので、そのまま上段パンチをしゃがんでかわされ、アッパーなどで反撃を受けてしまう。

技名	判定	コマンド	ダメージ
ロースピンキック	LOW	⇩K+G	16
スパイラルスタート	HIGH	P	12
スパイラル・ダブルジャブ	HIGH	P	10
スパイラル・トリプルジャブ	HIGH	⇩K+GPPP	12,10,8
スパイラル・ベントエッジ	HIGH	K	25
スパイラル・トリックスプロ	MIDDLE	⇘K	30
スパイラル・リアクターコザック	LOW	⇩K	25

関連コンボ

ランニングストレート→ロースピンミッド

ライトニングアローなど、相手を吹き飛ばす攻撃の後にランニングストレートを狙い、ヒット後のよろけにロースピンキック始動のロースピンミッドを決める。相手は常にきりもみダウンのため空中受け身で回避することができず、完全な連続技となる。スパイラル系の技につないでもいいが、この場合空中受け身で回避される可能性が出てくるので、ここは確実にロースピンミッドでダメージを与えておこう。

ランニングストレートヒット後のよろけに

ロースピンキックを当てる。この後はスパイラル系の技につなげてもいいが、

⇧K+GKKのロースピンミッドを出せば確定コンボとして成立する。

TOKIO

ヒールドロップ

HIGH MIDDLE LOW

⇧⇩K

35

コマンド入力に多少コツが必要とされ、Gボタンを押しながら⇧⬇と入力し、Gボタンを離してからKを押せば出しやすい。相手の立ちガードを外し、ガードされても五分の状況になり、ヒットさせればよろけを誘発できるため、その後を優位に展開させていくことができる。威力が高く、攻撃発生も遅くはないので、いつでも出せるようにしておけば非常に頼れる中段攻撃である。

UPPER GUARD CRUSH!

スタンディング・ツインダーツ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

立ち途中KK

19,20

八極拳の連環腿のような技。1発目から2発目は連続性を持っており、ヒット後には相手を浮かすことができる。シットジャブなどでしゃがみ状態を作った後、この技に連係させるのが効果的な使い方だ。また、硬直時間の長い下段攻撃をガードした後に反撃技としても使っていける。ただし、ガードされたときのスキは大きい。ガードに徹する相手には1発目をキャンセルし、フェイントをかけて投げ技を狙ってみるといいだろう。

CONNECTION No1 KICK
CANCELLATION

COONECTION No2 KICK
GUARD ATTACK CRUSH!

スタンディング・ヒールホイップ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

立ち途中K⇩K

19,28

前述のスタンディング・ツインダーツの1発目から踵落しにスイッチさせたのがスタンディング・ヒールホイップだ。ガードさせれば相手の上段ガードを外し、ヒットさせればよろけを誘発できる。ただし、どちらもフレーム的には不利な状況なので、相手の反撃を誘ってTGアタックやTGエスケープで側面に回り込むなど、防御手段を取った方が無難だろう。また、1発目をヒットさせてから、2発目を出しても立ちパンチなどのすばやい技に割り込まれてしまう。これに対してはスタンディング・ツインダーツの2発目にディレイをかけて、割り込み技をつぶしてやろう。

CONNECTION No1 TOE-KICK
CANCELLATION

CONNECTION No2 HEEL-DROP
UPPER GUARD CRUSH!

フリップテイルダーツ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

⇦K+GK

15,25

1発目、2発目ともに技を出した後は背中向け状態になる。主にスキの少ない1発目をガードさせて振り向き攻撃を駆使して攻め立てるのが基本的な使い方だ。なお、2発目は1発目との連続性を持っているので出し切ってもいいが、ガードされた場合には背を向けた状態で不利な状況に陥るので非常に危険と言える。2発目は1発止めを読んで割り込んでくる相手に出し、その割り込み技をつぶす程度の使い方がいいだろう。このとき、1発目をガードされて2発目を最速で出した場合、強制ガードになるので、2発目を出す際は常にディレイをかけて出すように心がけよう。

フリップアッパー

HIGH MIDDLE LOW

背を向けた状態から⇘P

20

相手に背を向けた状態から繰り出すアッパーカット。攻撃発生は少し遅くなるが、ヒット時の効果、ガードされたときの硬直時間はオープンアッパーと全く同じ。ツイスターやフリップテイルで振り向いた後に、背向け状態からのロースピンキックであるフリップローカットやレッグスクープと使い分けて2択を迫るのが最も有効な使い方だ。

フリップロールキック→ヒールドロップ

HIGH MIDDLE LOW / HIGH MIDDLE LOW

背を向けた状態からK⇩K

20,24

振り向きながら上段回し蹴りを繰り出し、さらに踵落しにつなげる連係攻撃。1発目さえ当てれば2発目が空中でヒットし、その後バウンドコンボを狙える。2発目のみ地上で当たった場合は他の踵落し系の技と同じようによろめかすことができるので、攻め立てることが可能だ。また、ガードされたとしても上段ガード外し。その後、五分の状況なので仕切り直しとなる。なお、1発目を出した後Pボタンを入力すると裏拳を繰り出し、この後は、前述のスパイラル系コンビネーションのようにパンチ数発から上段、中段、下段の蹴り技にスイッチさせられる。地上で裏拳がヒットすれば下段蹴り以外は連続になるので、1発目をガードされた後にディレイをかけて出してみるのもいいだろう。また、裏拳で止めたときに相手がガードしていた場合は有利な状況を作り出すことができる。ここから連係を組み立ててみるのもおもしろい。

CONECTION No2 HEEL-DROP
UPPER GUARD CRUSH!

関　連　コ　ン　ボ

フリップロールキック→ヒールドロップ→オープンストレート

フリップロールキックヒット後、ヒールドロップをすぐ出せば空中でコンボとなる。この後、相手をバウンドさせられ、地上受け身を取られなければオープンストレートでの追い討ちが可能だ。他にもフリップテイルダーツを決められる。

フリップロールキックでダウンを奪い、ヒールドロップにスイッチさせる。

空中でヒットすればバウンドするので、そこをブレイクオープンで拾い上げ･･･

オープンストレートにつなげる。他にもいろいろな技を決められるので探してみて欲しい。

フリップロールキック→ヒールドロップ→コンボリアクター・コザック

ヒールドロップでバウンドを誘発し、クイックフォワードで半歩近づきコンボ・リアクターコザックを決める。タイミング次第で空中受け身を取られないため、バウンドを回避されない限り確定コンボとなる。相手がEMIの場合は体重が軽いので受け身を取られてしまう。だが、2発目のパンチにディレイをかけて浮きを調整すれば問題ない。

まずは、フリップロールキックからのヒールドロップでバウンドを誘発。

ヒールドロップの硬化時間中に⇨⇨を入力しておき、半歩進んだらキックボタン。

そしてパンチにつなぐ。EMIが相手の場合はディレイをかけること。

後はコンボ・リアクターコザックを最後まで出し切るだけだ。

ベリーフラップ

特殊動作

⇨⇩P+K+G　—

その場で伏せる特殊動作。相手の上、中段攻撃をかわす性能を持っており、ここからは後述するベリーフラップパンチとベリーフラップキックを出すことができる。ライトニングアローなどスキの少ない技をガードさせた後、相手の反撃を誘い、かわすといった使い方が基本となる。ただし、下方向への判定が大きい一部のキャラクターのアッパーや**BAHN**の鉄山靠、**EMI**のダンクショットなどにはつぶされてしまい、ベリーフラップ中は下段投げられ判定が存在するため、相手が完全に読んでいた場合は下段投げを食らうことになる。

ベリーフラップキック

MIDDLE

⇨⇩P+K+GK　24

ベリーフラップから出せる技のひとつで、上段アーマー破壊の性質を持っている。一応、浮かせ技ではあるが技自体の硬化時間が長いため、カウンターヒットさせないとコンボを狙うのは難しい。また、ガードされたときのスキは大きく、投げ技による反撃は確実に受けてしまう。このベリーフラップキックを警戒し、ガードを固めている相手にはベリーフラップからなにも出さずに立ち上がり、投げ技を狙っていくといいだろう。

UPPER ARMOR CRUSH!

ベリーフラップパンチ

HIGH

⇨⇩P+K+GP　16

ベリーフラップ後、大きく**1**歩踏み込んでアーマー破壊の性質を持ったストレートを繰り出す。ベリーフラップキックと比べ威力は多少低くなるが、上段ガード外しの性質を持っているため、ガードされても反撃を受けない。また、攻撃発生時間が早いのでベリーフラップで相手の攻撃をかわした後に確定する場面が数多く存在する。

UPPER GUARD CRUSH! &
UPPER ARMOR CRUSH!

アトミック・ファイヤーダーツ

MIDDLE

⇨P+K+G　30

TOKIOの**S.K.O**技はダッシュ攻撃のファイヤーダーツをその場で繰り出すものだ。技の出掛かりのモーションで上段攻撃をかわすことができ、全キャラクター中、最も攻撃発生時間が早いため、連係攻撃に組み込んで使っていける。また、オープンアッパーなどで相手を浮かし、空中コンボに組み込んでみてもいいだろう。なお、ガードされても五分の状況。その後はベリーフラップで相手の反撃をかわしたり、立ちパンチなどすばやい攻撃につないで攻勢を維持するといいだろう。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O

ショルダースロー

THROW

敵近く⇨⇦P+G

45

柔道の代表的な投げ技である背負い投げ。コマンドの性質上、クイックフォワードから投げることができるため、使い勝手がいい。また、投げた後にはスピットキックによる追い討ちが確定する。ただし、相手もこの投げを警戒するため、投げ抜けされる可能性は十分にある。故に、他の投げ技との使い分けは必要だ。

グランドアクセル

THROW

敵近く⇙P+G

50

いわゆる巴投げ。相手を後方に投げ飛ばし、そこに壁が存在すれば威力が**55**に上昇する。また、相手が受け身を取らなければライトニングボルトでの追い討ちも可能だ。ただし、壁が存在しなければ地上受け身でダウンを回避される可能性があり、この場合ダメージを**45**に軽減されてしまう。その上、起き攻めに移行しにくいという点も気になる。壁の位置を確認して使っていくといいだろう。

ポイズン・アイビー

THROW

敵近く⇦⇨P+G

45

『もらった!!』という掛け声とともに大外刈りを決める。威力はショルダースローと同じ**45**で、投げた後のスピットキックも確定するため、総合ダメージはなかなか。ただし、一度⇦方向に入力するため、クイックフォワードから投げる場合にはコマンド入力に時間がかかる。使いどころとしては相手との間合いが近いときがベストだろう。

スピン・ストール

THROW

敵近く⇦⇘P+G

45

相手の背中を利用して反対側に回り込み、そのまま腕をつかんで投げ飛ばす。今作から新しく追加された投げ技で、ダメージはショルダースローと同じ。投げ飛ばす距離が長いため、壁際に追いつめやすいという利点がある。その上、投げ抜けコマンドから見ても警戒されにくい投げ技のひとつとなるだろう。

ネック・ストール

THROW

敵近く⇨⇘⇩⇙⇦P+G

50

投げ抜けコマンドがショルダースローと同じになるが、投げ技自体の威力が高く、ダウン攻撃のスピットキックも確定するため、常に狙っていきたい投げ技である。ただし、コマンド入力に時間がかかるのが難点。**G&A**をガードした後など、投げ技が確定する場面で使っていくのが最良と言えるだろう。

デッドエンドダブルニー

THROW

敵近く壁正面⇦⇨K+G

55

相手を壁に押し付けて、腹部めがけて膝蹴りを**2**発食らわす。相手を壁際に追いつめ、ヒールドロップや下段投げであるフェイスクラッシャー・ニーでよろけを誘発した後に狙っていくと高確率で決まる。投げ抜けされる恐れはあるが、壁投げなのでそれはシビア。もうひとつの壁投げバックウォールラッシュと使い分けていけば、まず抜けられないだろう。

多彩な連係攻撃でたたみかけろ!!

相手の行動に対して対応しなければならないテクニカルなキャラクターTOKIO。多彩な連係攻撃と今作の特徴である振り向き。このふたつを駆使して、相手のガードを揺さぶり、攻め立てろ。

スタートはツイスター・ライト

新技のツイスター・ライトはリーチが長く、様々な連係にスイッチさせられる強力な技だ。相手の技をガードしたときの反撃技として、中間距離で相手の出鼻をくじくときなど、ありとあらゆる場面で使っていける。今作のTOKIOはこの技を起点とし、技紹介のところでも解説したように背中向きになるツイスターと連係の出し切りを使い分けて攻め立てる。まずはDSとDTの2択攻撃を仕掛けていくといいだろう。相手がDS、DTを警戒し、立ちガード、またはダブルツイスターをしゃがんで回避してからのアッパーで割り込みを行うようになったら、ツイスターからの多彩な振り向き攻撃で攻め込むチャンスだ。なお、ここから始まる連係攻撃はフリップテイルからでも組み立てることが可能。こちらは単発の上段攻撃という欠点はあるが、ガードさせれば有利な状況を作り出せる。また、2発目のフリップテイルダーツにはディレイがかかるので、それを駆使すれば同等の効果を発揮するはずだ。

振り向き後の選択肢

ツイスター、またはフリップテイルで振り向いた後は右記のフローチャートに記してある技で攻め立てる。まず、基本となるのはフリップアッパーとレッグスクープ、またはフリップローカットによる中段と下段の2択。レッグスクープはガードされると背後投げで反撃を受けてしまうので、その反撃が気になるならフリップローカットを使っていこう。ただし、フリップローカットは攻撃発生が遅い分、割り込まれやすいので注意。次にターンパンチについて。これは上段攻撃だが、ヒット、ガード問わず有利な状況を作り出せるので、攻勢を維持するためには欠かせない技だ。ここからはライトニングアロー、ロースピンキック、投げ技の3択を迫る。残りの選択肢のフリップロールキック～だが、これは当てたときにコンボを狙え、ガードされても攻勢を維持できるというもの。ただし、上段攻撃という点と攻撃発生の遅さがネックになる。フリップアッパーを十分意識させてから使っていくように。なお、これらの振り向きからの連係攻撃は、相手との間合いを一度離してから(相手と逆方向にクイックフォワード)行うのも重要。相手が技を出してきたときのフォローになり、その技の硬化中に技を決められる可能性があるからだ。

シットジャブからの連係

牽制攻撃として多用することになるシットジャブ。フローチャート内であれば、フリップロールキック→ヒールドロップ後の五分の状況で使っていける。TOKIOはこの技から中段につなげるライトニングボルトを持っているので、他のキャラクターと比べ、非常に連係を組み立てやすい。ライトニングボルトの2発目を警戒する相手に投げ技、ロースピンキックをメインに立ちガードを崩していこう。

ツイスター
⇨⇨PK

フリップテイル
⇦K+G

トリプルツイスター
⇨⇨PKKK

この技を出し、相手がガードしていた場合はフリップテイルと同じ状況になる。ここから、振り向き攻撃で攻め立てることも可能だ。

ダブルツイスター・トーキック
⇨⇨PKK⇨K

ダブルツイスター・ステッピン
⇨⇨PKK⇩K

振り向く

フリップテイルダーツ
⇦K+GK

フリップテイルをガードして、反撃してくる相手にはこの技をディレイで出し、その反撃をつぶすといい。

POINT 防御手段について

相手の上、中段攻撃、それに加え上段投げを回避できるベリーフラップ。ライトニングアローをガードされた後など、多少不利な状況下で出せば非常に有効な防御手段となる。ただし弱点もあり、かわせるはずの中段攻撃の中にもベリーフラップがつぶされてしまう技もある。その技とはアッパー系の技やRAXELのスカイスクリーマーのような、下方向に判定の強い攻撃だ。これに対してG&A、TGで対処していく。なお、このふたつの防御策が負ける下段攻撃に対してだが、ここは基本通りローリングソバット、または下段G&Aで対処する。だが、これに関しては非常にリスクが大きいので、相手の癖を読んだ上で出していくように。

ライトニングアローをガードされたらベリーフラップを出す。

相手の反撃技が上段、下方向への判定がない中段、投げ技ならすべてに対応。

A

ターンパンチ
背を向けた状態からP

異様なまでに技のスキが少なく、ヒット、ガード問わず有利な状況を作り出せる。そのため、ここからの2択攻撃はかなり強力。基本はライトニングアローと投げの2択だ。

各種投げ技
各種コマンド

ライトニングアロー
⇨PP⇩⇨P

ベリーフラップ
⇨⇩P+K+G

相手の上段、中段、投げによる反撃に対して出しておけばかわすことができる。かわした後はベリーフラップキックorパンチを出していく。

ブロックバスター
⇦K

ベリーフラップでは一部の中段攻撃(アッパー系)をかわすことができないので、このブロックバスターで返していく。TGでも代用可能だが、タイミングには注意。

ロースピンキック
⇩K+G

ここからはスパイラル系コンビネーションにスイッチさせ、空中の相手に対して連係を組み立てる。下方受け身を取る相手にはスパイラルスタートで止め、着地際にツイスター・ライトを重ねてみよう。相手がなにかしらの行動を起こそうとすれば、受け身着地時に生じるスキに当たり、腹抱え込みよろけを誘発できる。この後はロースピンミッドで追い討ちだ。

フリップアッパー
背を向けた状態から⇱P

ターンパンチ、フリップローカットを警戒する相手に有効。当てた後は相手を浮かすことが可能だ。ただし、カウンターヒットさせないと空中コンボを狙うのは難しい。

フリップローカット
背を向けた状態から⇩K+G

フリップローカット後はロースピンキック同様、スパイラル系コンビネーションにつなげて空中の相手に対して連係を組み立てていく。なお、この技は攻撃発生が遅いので、相手の反撃につぶされる可能性が高い。状況に応じてレッグスクープと使い分けていこう。

フリップロールキック→ヒールドロップ
背を向けた状態からK⇩K

2発目はガードされると五分の状況になり、当てるとよろけを誘発できる。ディレイがかかるので相手の反撃を誘って出してみるのもいいだろう。よろけを誘発させたらローターンパンチ後の選択肢と同じように2、3択を迫っていく。ただし、相手がそのよろけを最大回復した場合、こちらが不利になってしまう。回復する相手には防御策をとるように。

HIT

Aへ

GUARD

シットジャブ
⇩P

ベリーフラップをつぶすために出してくるアッパー系の技をつぶすことができる。この後はライトニングボルトと投げ技orロースピンキックで2択を迫っていこう。

ベリーフラップ
⇨⇩P+K+G

使用目的はライトニングアロー後と同じ。すばやい技のないTOKIOにとって五分の状況では非常に頼れる選択肢だ。

ライトニングボルト
⇩PP⇩⇲⇨P

各種投げ技
各種コマンド

ロースピンキック
⇩K+G

RIDE MASTER

BMX

CHARLIE

FIGHTING VIPERS 2 Skillz character Skillz

性別→男性　年齢→17歳
身長→188cm　体重→67kg
職業→高校生
得意技→自転車技
趣味→BMX
性格→血の気が多くケンカっぱやい、負けず嫌い
よく聴く音楽→ファンク、アシッドジャズ
好きなアーチスト→Jamiroquai、Coldcut

アームストンシティのハイスクール（ピッキーと同じ）に通う高校生。幼い頃親に捨てられたため天涯孤独だが、教会の黒人シスターが親代わりになってくれている。BMXの達人で幼い頃からのライバルであるピッキーがバイパーになったため対抗心を燃やし、自らもバイパーになった。

ライド状態について

新キャラクターのCHARLIEには、背中に背負ったBMXに乗るという一種の構え状態がある。この状態をライド状態と呼んでいる。このライド状態では前進、後退、ダッシュ、ジャンプといった立ち状態で行える基本動作はもちろん、この状態からしか出せない強力な技を繰り出せる。また、投げられ判定が存在しないので、相手の投げ技を受けないのが特徴だ。ただし、ガードを行う場合は後述するカブースを使わなくてはならず、カブース自体、立ちガードの能力しかないので、下段攻撃で簡単につぶされるという弱点がある。なお、このとき攻撃を受けた場合、無条件でダウンすることになる。

ライド状態に移行するためには

このライド状態に移行する方法は二つ。ひとつはレバーを⇩⇩と入力し、自らライド状態を作る方法。もうひとつは、一連動作としてライド状態に移行する技を使った場合。移行できる技は、BMXサマー、バーホップ、バーホップフリップ、バックフリップ・ライド、S.K.O技のスーパーマンの5つだ。その内、バーホップフリップのみ後ろ向きライド状態となっている。この中でガードされても連係を組み立てられるのはバーホップとスーパーマンのみ。結果として対戦で主に使用していくのはバーホップとなるだろう。⇩⇩を入力して自らライド状態を作っていく場合は、投げ技でダウンを奪った後など、起き攻めに移行できるときがベストだ。

BMXライド

HIGH MIDDLE LOW 特殊動作

⇩⇩

レバーを⇩⇩と入力するとBMXに乗ることができる。乗るまでの時間がスキとなってしまうので、相手をダウンさせた後に行った方がいいだろう。ちなみに、ライド状態で⇩⇩と入力した場合、BMXから降りることができる。

ライド状態に移行する技一覧

技名	コマンド	備考
BMXサマー	⇖K	
バーホップ	⇨PP⇨K	
バーホップフリップ	⇨PP⇦K	後ろ向きライド
バックフリップライド	⇙K+G	
スーパーマン	⇨P+K+G	S.K.O技

ライドジャブ

HIGH MIDDLE LOW

ライド中P 12

ライド中に出すパンチ。ガードさえさせれば有利な状況を作り出すことができる。牽制技として使い、ここから再度ライドジャブ、中段のバーリー、下段のテイルホップ、特殊ガードのカブースを使い分けて攻めるといい。また、ライド状態で決める空中コンボのつなぎにも使える。

テイルホップ

HIGH MIDDLE LOW

ライド中⇩P 15

ライド中に出せるすばやい下段攻撃。ライドジャブをガードさせてから出していけば強力な連係攻撃となる。また、中段攻撃のバーリーと使い分ければ、相手のガードを簡単に揺さぶれる。当てた後は確実にダウンを奪えるので、ライド状態を維持したまま、起き攻め、または受け身攻めをしていこう。

レッキングハンマー

HIGH MIDDLE LOW

ライド中↘P 20

ライド状態を維持できる唯一の完全中段攻撃だ。当てればカブース、テイルホップといった技で追い討ち可能。空中受け身で回避される可能性はあるが、そのタイミングはシビアなためほぼ確実に決まる。また、ガードされても五分なので、カブースを使って相手の反撃を防いでいくことができる。このカブースを下段攻撃でつぶしにくる相手にはペグウィリーでカウンターを狙うか、フロントホップ・ブーメランorバックホップ・ブーメランで対応していけばいい。

UPPER GUARD CRUSH!

バーリー(BMXサマーソルト)

HIGH MIDDLE LOW

ライド中K 25

ライド中から出すことのできるサマーソルトキック。ライド中では、純粋に中段判定を持っている技は攻撃発生時間が遅いレッキングハンマーしかない。そのため、しゃがみガードで固まられると出す技がなくなる。この大きな穴を埋める技がこのバーリーだ。ちなみに、技を出す際にボタンをホールドしておくとダメージが上昇していく。だが、ガード不能攻撃になるわけでもなく、キャンセルできるわけでもない。つまり、立ちガードを固められたら、そのままガードされてしまい、反撃を受けることになる。そのため、このホールドによるバーリーを使う場面は皆無に等しい。

フロントホップ・ブーメラン&バックホップ・ブーメラン

HIGH MIDDLE LOW

ライド中⇨Kor⇦K 25

ライド中のジャンプ攻撃と思ってもらえば分かりやすい。⇨Kで前方へ、⇦Kで後方にジャンプしながら技を繰り出す。下段攻撃をかわしながら攻撃できるので、カブースをつぶそうと下段攻撃を出してくる相手に使っていくといい。ガードされた後は五分。この後もレッキングハンマー同様、カブースなどを駆使して相手の行動に対応していけば問題ない。

UPPER & UNDER GUARD CRUSH!

ペグウィリー

HIGH MIDDLE LOW

ライド中P+K 17

この技の真価は起き攻め、受け身攻めを行うときに発揮される。攻撃持続時間が長いので起き上がりに重ねておけば、悪くてもガードさせることができ、しかも状況は五分になる。その後にカブースなどを使って、相手の反撃に対応できるというわけだ。また、カウンターヒットさせた場合は腹抱え込みよろけを誘発でき、そこでコンボを決めることができる。このとき、決める追い討ちはライド状態を維持したまま次の行動にすばやく移れるテイルホップかペグウィリーがベストだ。

カブース

特殊動作

ライド中P+K+G

—

本来ガードのできないライド状態だが、このカブースを使うことによって上段攻撃と中段攻撃を防ぐことができる。また、このカブース中に出せる技を利用すれば反撃に移ることもできる。ガードを受け付けてくれる時間は約80フレーム。後述するカブースからの攻撃はこの80フレーム中、45フレームまでに入力しなければならないという条件がある。つまり、長い時間出していると攻撃が出せなくなってしまうということだ。ちなみにカブース中に上段ガード外し技を受けた場合は強制的に立ち状態に戻ってしまう。このときの状態は通常ガード時と同じなので、その後の対応は冷静に行うように心がけたい。

カブース・ローフッター

HIGH MIDDLE LOW

ライドP+K+GP

20

カブースから出せる下段攻撃のひとつ。BMXで相手の足下をすくう技だ。当たれば相手をダウンさせることができ、そのダウンに対して下方受け身をとる相手には着地際に中段と投げの2択を迫ることができる。それ以外の受け身に対してはアシッドビート・ニーを出しておけば高確率で決まる。

カブース・アタック

HIGH MIDDLE LOW

ライド中P+K+GK

30

カブースからの中段攻撃。攻撃発生時間が早いため、カブースで相手の単発攻撃を防いだ後にすぐ出せば相手の硬化中に返し技として入る。また、コンビネーションの技と技の間にも割り込んでいくことが可能だ。ただし、ガードされたときのスキは大きく、確実に反撃を受けてしまう。状況によってはカブース・ローフッター、カブース・ボトムアタックといった下段攻撃と使い分けていくことも重要と言える。

エルガリオ・フレア

HIGH MIDDLE LOW

ライド中P+K+G↘K

35

カブースから側転蹴りを繰り出し、再度ライド状態へ移行する技。攻撃発生時間が遅いため、カブース・アタックのような使い方はできないが、ガードされても五分の状態になり、反撃を受けることがない。この後は上段、中段攻撃による反撃に対してカブースで防ぎ、下段攻撃に対してはペグウィリーでカウンターを狙う、またはフロントorバックホップ・ブーメランで対応していくといい。

UPPER GUARD CRUSH!

アシッドビート・ニー

PPPK

HIGH HIGH MIDDLE MIDDLE

12,12,12,18

CHARLIEの近距離戦で主力となる技だ。**1**発目から**2**発目、**3**発目から**4**発目が連続性を持っているので、**2**発目と**3**発目の間にディレイをかけて、ダウンを奪える**4**発目を当てていくといった使い方がメインとなる。このディレイを警戒し、ガード手段を行ってくるようであれば、安易に**2**発止めから投げを狙っていく。なお、相手の上段アーマーがない状態なら**4**発すべてが連続になる。そのため、混戦時に切り込んでいくときや**G&A**などをガードした後の反撃技としての性能が高まる。

CONNECTION NO.3 ELBOW
UNDER GUARD CRUSH!

CONNECTION NO.4 KNEE
UNDER GUARD CRUSH!

ダブルエルボー・ニー

⇨PPK

MIDDLE HIGH MIDDLE

12,12,22

肘打ち**2**回から膝蹴りへつなげる連係攻撃。一見強力そうに見えるが、どこで止めてもフレーム的には不利な状況になってしまう。ただし、その弱点もすべてにかかるディレイと途中止めからの投げ技を駆使すれば十分補えるはずだ。さらに、後述するバーホップと使い分ければ、「攻撃判定が強く、相手を押さえつけることができる」というこの技の本来の効果も発揮される。ちなみに、**2**発目から**3**発目はカウンターヒットした場合つながる。**1**発目から**2**発目にディレイをかけて出す際はこれを狙っていくといいだろう。

CONNECTION NO.1 ELBOW
UNDER GUARD CRUSH!

バーホップ

⇨PP⇨K

MIDDLE HIGH HIGH

12,12,30

ダブルエルボーから**BMX**を支えにしてドロップキックを繰り出し、その後ライド状態へ移行する。この技の使用目的はとにかくガードさせること。上段攻撃なのでしゃがまれる可能性はあるが、ダブルエルボー・ニーを十分意識させておけば、相手は立ちガードしがちになるはず。ガードさせた後の状態は五分になるので、ここからはライド中の技で攻めを展開させていく。最も有効なのが特殊ガードのカブース。相手が上段または中段攻撃で反撃してくると思ったら使っていくといい。ガードに成功したら状況を見てカブースアタックとカブース・ローフッターを使い分ける。下段攻撃でカブースをつぶしにくる相手にはペグウイリーでカウンターを狙っていくといいだろう。

CONNECTION NO.1 ELBOW
UNDER GUARD CRUSH!

CONNECTION NO.3 DROP-KICK
UPPER GUARD CRUSH!

ダブルスイング・チャーリー

P+KP(P押したまま)

MIDDLE MIDDLE

30,20～60（ガード不能40）

姿勢を低くして技を繰り出すため、上段攻撃はおろか一部の中段攻撃までをかわしながら攻撃できる。ただし、攻撃発生時間が異様なまでに遅いので起き上がりに重ねていく以外では、使いどころが難しい。**1**発目が当たれば受け身不可のダウンモーションになり、**2**発目が空中で当たる。また、**1**発目で**G&A**を外せば**2**発目が硬化中に当たるようになっている。さらに、**2**発目の入力をボタンホールドにすれば最大溜めでガード不能攻撃、アンクル・デスにスイッチし、そこに達するまでのホールド時間によって威力を**20**から**60**まで増加させることが可能だ。しかも、その溜めは先行入力でも受け付けているため、**1**発目を出している最中にパンチボタンを押しっぱなしにしておけば、いきなり威力**60**の**2**発目を出すことができる。この技を出す際は常にこの入力を心掛けるといいだろう。

CONNECTION NO.2 BMX-ATTACK
UPPER GUARD CRUSH!

CONNECTION NO.1 BMX-ATTACK
GUARD ATTACK CRUSH!

BMX

トリプルラッシュ・ヒールドロップ

HIGH MIDDLE MIDDLE MIDDLE

➔PPPK

8,10,20,25

この技は4発目の踵落しが上段ガード外しになっているため、先行入力のTGでしか割り込まれることがない。また、当てたときはよろけを誘発し、そのまま攻め立てることが可能。ガードされても五分の状況で仕切り直しとなる。ただし、4発すべてディレイがきかない(一応、2発目と3発目の間はディレイがかかるが、攻撃判定のずれが生じているせいか当たらない)ので常に一定のタイミングで技を出すしかない。これを補うためにラッシュ→振り向きを使って相手の意表をつき、振り向き攻撃を駆使して攻め立てていく。ちなみに、この技にはP⇨PPKと➔PPPKのふたつのコマンドが存在する。後者は前者と比べ攻撃発生が弱冠遅くなるが、1発目から3発目のまでの連続性を得ることができるため、後者を使っていった方がいいと言える。

CONNECTION NO.4 HEEL-DROP
UPPER GUARD CRUSH!

ターンビート

MIDDLE

背を向けた状態からP

12

相手に背を向けた状態からパンチを押すと、中段攻撃のターンビーが出る。攻撃発生が早いのでラッシュ→振り向きの後に出していくと強力な連係となり、相手はガードしかできないため、ローターンパンチと完全2択を迫れる。また、この技を出した後はダブルエルボー・ニー、バーホップといった技にスイッチさせていくことが可能。途中止めからの投げやディレイなどを駆使し、攻撃の手を休めないようにしよう。

CONNECTION NO.2 KNEE
GUARD ATTACK CRUSH!

ターンニー

MIDDLE MIDDLE

背を向けた状態からKK

15,20

1発目のターンキックはターンビーと比べ攻撃発生が遅い。その分、1発目はガードさせると有利な状況を作り出すことができ、攻勢を維持することが可能。2発目はガードされると多大なスキが生じてしまうため、むやみに出し切ることはできない。だが、1発目が当たっていれば2発目につながるので、間にかかるディレイを活かし、1発目が当たったのを確認してから2発目をつなげられるようにしておきたい。

スタンド・ヒールドロップ

MIDDLE MIDDLE

立ち途中KK+G

19,20

立ち途中に出せるすばやい中段キックから踵落しにつなげる連係攻撃。1発目から2発目は連続性を持っており、当たればよろけを誘発。その後は、相手に2択を迫ることができる。ガードされても硬直差はほとんどなく、仕切り直しといった感じ。しかも、強制ガードのため割り込まれる心配がない。使い方としてはシットジャブで相手の動きを止め、投げ技と使い分けて2択を迫る。また、1発目をGボタンでキャンセルして投げ技を狙ってみるのもおもしろいだろう。

CONNECTION NO.1 TOE-KICK
CANCELLATION

ファンキーヒール

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

↘PK

20,25

上段すかしのアッパーからヒールドロップにつなぐ連係攻撃。**1**発目が当たれば**2**発目が空中で当たり、自動的にコンボとなる。その上、**2**発目は相手を叩きつけるためバウンドコンボも狙えるという優れた技だ。ただし、空中受け身の無敵時間を利用され、下方受け身をとられた場合は**2**発目を回避される。これに対しては**1**発止めから着地際に**2**択を迫るか、**2**発目にディレイをかけるかして対処していく。なお、**2**発目はガードされても反撃を受けない、ほぼ五分の状況。また、硬化時間の減算を考慮しなければ、**G&A**外しの性質を持っているため、**TG**でしか割り込まれることがない。**1**発目の攻撃発生の遅さを上手くカバーして使っていこう。

CONNECTION NO.2 HEEL-DROP
GUARD ATTACK CRUSH!

関　連　コ　ン　ボ

ファンキーヒール→ランニングニー

2発目を空中で当てると相手をバウンドさせることができる。この後、即ダッシュコマンドを入力し、ランニングニーを出せば、バウンドに当てることができる。他にもスライダードリフトを決められるので、下段アーマー点滅時にはオススメ。また、壁際なら相手は壁に当たって跳ね返ってくるので、アシッドビート・ニーを決めることが可能だ。

上段すかしの性質を持っているので、相手の立ちパンチに合わせて出せば当てやすい。

2発目の踵落としを当てたらバウンドさせられる。その後は…

ランニングニー。他にもスライダードリフト、壁際ならアシッドビート・ニーを決められる。

ハイ・タイム

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

KK

10,18

攻撃発生の早い中段の膝攻撃から上段のハイキックにつなげるハイ・タイム。**1**発目が当たれば**2**発目につながり、相手を浮かすことができる**CHARLIE**主力の中段攻撃。ガードされても反撃を受けることがなく、ほとんど五分の状況に近い。また、ディレイをかけて出すことができるので、**1**発目で止めて相手の反撃を誘い、ディレイでつぶすといった使い方ができる。ただし、**2**発目は上段。しゃがまれてかわされれば確実に反撃を受けてしまうので注意。

CONNECTION NO.1 KNEE
UNDER GUARD CRUSH!

ビート・ロー・ハイ

HIGH HIGH
MIDDLE MIDDLE
LOW LOW

↓KK

15,20

ハイ・タイムの始動技がローキックになった技。この技は**1**発目をカウンターヒットさせると**2**発目につながり、相手を浮かすことができるので、主に上段**G&A**、上段**TG**をつぶすために用いる。相手のアーマーが上下両方ともない場合は、ノーマルヒットでつながるので、ハイ・タイムと使い分けて強力な**2**択を迫っていくといいだろう。ちなみに、**1**発目のビート・ロー単体で止めてしまうと当てているにもかかわらず、アッパーや下段投げで反撃を受けてしまう。常に出し切って使っていった方がいいだろう。

フーキー・エルボー

HIGH / MIDDLE ― HIGH ― HIGH / MIDDLE

↘KKP

20,20,19

リーチの長い中段キックから上段キックにつなげ、ワンテンポ遅らせて肘を繰り出す。ガードされたとしても反撃を受けず、**CHARIE**の持つ連係攻撃の中で高性能を誇る。**3**発目に**G&A**、または**TG**で割り込まれる可能性はあるが、後述するダブルフロントキック→ロースピンキックの下段にスイッチさせていけば問題ない。ちなみに、**2**発目のフーキー**2**は最速入力で出すとスカってしまうことがある。多少ディレイをかけて出し、確実に当てていくようにしよう。

ダブルフロントキック→ロースピンキック

MIDDLE ― HIGH ― LOW

↘KK↓K

20,20,26

フーキー**2**からロースピンキックにスイッチさせるのがダブルフロントキック→ロースピンキックだ。**2**発目と**3**発目の間に割り込まれる可能性はあるが、フーキー・エルボーがある以上、相手はうかつに手を出せない。ただし、**3**発目は攻撃発生が遅いため、技のモーションを見てからガードが間に合ってしまう。ガードされると反撃は必至。下段投げでの反撃を確実に受ける。こうならないためにも臨機応変に**2**発止めからの連係攻撃を組み立てていく必要がある。幸いにも**2**発止めと**3**発目が出るまでの体を回転させるモーションが似ているため、それをフェイントとして使うことができる。**3**発目を警戒する相手には**2**発止めからの中段攻撃、または下段投げのスティンガーキャッチを狙っていくと効果的だ。

ロースピンキックの性能の違い

ダブルフロントキック後のロースピンキックは最速入力で出した場合とディレイ入力で出した場合とで性能が違う。最速で出せばダメージ26、ディレイで出すと20に下がってしまう。また、硬直と浮きの違いからディレイロースピンキック後は後述するコンボを狙うことができなくなってしまう。

最速入力

ディレイ入力

写真を比べれば分かるが、最速で出した場合は回転系の技によく見られる軌跡がついている。また、ディレイで出すと効果音が鳴る。

関連コンボ

最速ロースピンキック→スタンド・ヒールドロップ

ロースピンキックを当てた後は、スタンド・ヒールドロップで追い討ちすることができる。ただし、相手がアーマーを装着している**BAHN、JANE、SANMAN、MAHLER、CHARLIE**の場合は、体重が重いので決めることができない。また、ヒールドロップの1発目を当てた後に受け身を取られる可能性があるので、時折ディレイをかけて出すようにしよう。

ロースピンキックを当てると相手は受け身のとれないダウンになる。

ロースピンキック後はしゃがみ状態。そのままスタンド・ヒールドロップを出すだけだ。

2発目は受け身で回避される可能性があるので、無敵時間対策として、たまにディレイをかけていくといい。

BMXサマー

HIGH MIDDLE LOW

↘K

サマーソルトキックを出した後、BMXのハンドルをつかみ、そのままライド状態へと移行する。他のキャラクターのサマーソルトキックと比べ攻撃発生は遅いが、ライド状態に移行しているため投げ技による反撃を受けることがない。ただし、JANEのレッグスパイラル、MAHLERのレボリューション・ツー、CHARLEのビート・ロー・ハイといった下段から上段へスイッチする連係攻撃を出された場合は、こちらがとれる手段はない。単発のローキックを持つキャラクターに対してはフロントホップ・ブーメランを出す。または、派生技であるダブルBMXサマーを出しておけばつぶすことができるが、TOKIOのローキックに対しては打ち負けてしまう。また、BMXサマーを2回以上ガードさせて相手の硬化が短くなっていた場合は、当然割り込まれてしまう。とはいっても、これら以外の攻撃であればカブースで回避可能。また、当てたときは相手を浮かすことができ、有利な状況をつくり出せるので、そのくらいの反撃は覚悟の上、使っていって欲しい。

Riding Breath Throw

ライド中はレバー⇧方向または、P+Gを押すことでジャンプすることができる。このジャンプ中は一切技を出すことができないが、相手が空中にいて、なおかつ密着した状態なら⇦P+K+Gで空中投げを決めることが可能だ。ダメージは通常の空中投げロケットエアと同じ。BMXサマーカウンターヒット後、または壁際で当てた後が狙い目だ。

BMXサマーが当たった後は相手を浮かしつつもライド状態になっているため、R,B,Tを狙う絶好のチャンス。

空中投げを決める感じでジャンプし、⇦P+K+Gを入力。失敗しても技が出ることがないのでフォローとしてコマンドを連打しておくといいだろう。

成功すれば相手を吸い込み、地面に投げつける。威力はロケットエアと同じだ。

BMXサマーを当てた後の選択肢

BMXサマーを当てると相手は浮く。これがノーマルヒットだった場合、追い討ちを狙わずその場で待機。空中受け身を行いジャンプ攻撃を出してきても相手の技は届かず、自動的にスカすことができる。スカした後はライド状態からの技であるテイルホップ、ペグウィリーを重ねていく。カウンターヒットの場合は浮きが高くなるので前述のR,B,Tを狙うチャンスだ。また、壁際で浮かした場合も間合いが近いのでR,B,Tを狙える。ただし、後者の場合は下方受け身を取られると決めることができないので、これに対してはライドジャブを数発決めてテイルホップで締めるコンボを狙っていきたい。

壁際で浮かした場合は、カウンターヒット同様R,B,Tのチャンス。

ただし、下方受け身をとられると投げることができないので、ライドジャブで着地際をつぶす。

ライドジャブ後はテイルホップを当てる。その後、地上受け身を取る相手にはカブースを重ねていこう。

スーパーマン

HIGH MIDDLE LOW

⇨P+K+G　30

CHARLIEのS.K.O技はBMXによる攻撃。一見、姿勢を低くしてから攻撃するので上段攻撃をかわせそうだが、意外とつぶされやすいため相手の攻撃に合わせて出すといった使い方はできない。狙いどころとしては相手の技をTGエスケープして有利な状況を作り、相手の側面投げ抜けに対して出すといったものがある。また、コンボとして決める場合は、下段投げのスティンガースロー後に生じるバウンドに当てることができる。ただし、地上受け身で回避される可能性があるので確実に決まるというわけではない。なお、ガードされた場合だが、五分の状況でライド状態になっている。バーホップをガードさせた後のようにカブース、ペグウィリーなどを使い、相手の反撃に対処していこう。

UPPER GUARD CRUSH! & S.K.O

フリップ・スクリュードライバー

THROW

敵の近く⇦P+G 45

相手を抱え上げ、向きを変えてパワーボムを決める投げ技。コマンドが1コマンドなので、とっさに投げを決めたいときに重宝する。投げた後はダウン攻撃が決まらないので、起き攻めに備える。このときすぐにBMXライドを行い、ライド状態で起き攻めするのもいいだろう。なお、同じ投げ抜けコマンドになるサーカスチャーリーは威力は高い分、コマンド入力に時間がかかる。それに加え、投げた後はお互いダウン状態になり、起き攻めを行えないという欠点がある。そのため使う必要はない。

ワンエイティー・スクリュードライバー

THROW

敵近く⇩⬂⇨P+G 50

モーションはフリップ・スクリュードライバーと似ているが、最後の相手を叩きつけるモーションがツームストンパイルドライバーの様な技になっている。CHARLIEの持つ投げ技の中で最高の威力を誇り、相手の回復次第でかわされることもあるが、小ダウン攻撃が高確率で決まる。また、フリップ・スクリュードライバーのところでも述べたように、BMXライドでライド状態に移行し、起き攻めをすることも可能だ。そのため、常に使っていきたい投げ技ではある。

イービル・ウィリー

THROW

ライド中敵近く壁正面P+G

50

ライド状態からの壁投げ。投げ抜けされないのが最大の特徴だ。壁投げのため『打撃の攻撃発生フレームの半分までを吸う』という特性をもっているので、ライドジャブなどで牽制して狙っていきたいところ。ただし、投げ失敗時には**P+G**を入力しているため、ジャンプが出てしまう。相手にスキを与えることになるので狙う際には注意が必要だ。

スティンガーキャッチ

UNDER THROW

↙↙P+GP+K+G

60

下段投げであるスティンガースローが決まる瞬間に、**P+K+G**の追加コマンドを入力すればスティンガーキャッチにスイッチする。このコマンドの受付時間はスティンガースローが成立してから**8**フレームまで。ただし、誤入力を見ているため連打や先行による入力は認められない。また、投げ成立時間の異なるノーマル投げとタッチ投げでは入力タイミングが変わるので、状況に応じて入力タイミングを変えていく必要がある。総合ダメージが大きいので常に決められるようにしておきたい技だ。

関連コンボ

スティンガースロー→フロントジャンプトー→ロケットエア

『スティンガーキャッチは常に決められるようにしておきたい』と言ったが、壁際なら話は別。スティンガースローは壁際で決めると壁に当たり、跳ね返る。この時点で**40**のダメージを確実に与えられ、ここからジャンプトー、さらにロケットエアを決められる。ここまで決めればスティンガーキャッチよりも大きなダメージを与えられるのだ。

壁際で下段投げを決めるときはスティンガースローにしておく。

壁際なら壁に当たり、その跳ね返りにフロントジャンプトー・・・

そしてロケットエアが決まる。入力はすべて最速。つまりお手軽。

目指せライドマスター

見た目とは裏腹に使い勝手のいい技ばかりを持つCHARLIE。通常の立ち状態で相手を押さえ込み、そして、ライド状態で相手の反撃を読み、対応していく。これがCHRALIEの醍醐味と言えよう。

振り向きからの戦術

CHARLIEの基本となる攻めはダブルラッシュ→振り向きを使った戦術。この技はヒット、ガード問わず、有利な状況を作り出すことができ、その後振り向き攻撃で攻め立てることが可能だ。振り向き攻撃のひとつであるターンビートは、振り向き後すぐに出せば上段G&A、TG以外に割り込まれることがなく、このターンビートからダブルエルボー・ニー、バーホップといったエルボー始動の技につなげられるため、非常に強力な連係攻撃といなる。また、ダブルエルボーからの投げ技、そしてディレイ、これらを織り交ぜて攻め立てれば相手に様々な選択を迫れることが可能だ。次にローターンパンチ。これは単純にターンビーと2択になり、さらにここからスタンド・ヒールドロップと投げの2択を迫っていける。ただし、普通に当てただけではフレーム的に五分なので、すばやい技で割り込みを行ってくる相手にはG&A、TGアタックなどで対応していく必要がある。このローターンパンチは基本的に相手がターンビーの対応策として出す上段G&A、TGに対して出し、カウンターを狙う。カウンターヒット後は有利になり、完全に2択を迫れるからだ。

ダブルラッシュ→振り向き

➔PPP+K+G

攻撃発生の早い上段パンチから背を向ける。ヒット、ガード問わず有利な状況を作り出せるので、攻め込む際には非常に頼れる連係技だ。

ターンビー →ダブルエルボー

背を向けた状態でPP

振り向き後にすぐ出せばG&A、TG以外で割り込まれることがなく、非常に強力な連係となる。この後は投げ技、ディレイダブルエルボー・ニー、バーホップにつないでいく。

ローターンパンチ

背を向けた状態で⇩P

ダブルラッシュ→振り向き→ターンビー。この連係を割り込もうとG&A、TGを出してくる相手にカウンター狙いで出していく。

ライド状態による対応2択

ライド状態に移行するまでのプロセスは、フローチャート上だと「投げ技でダウンを奪う」「バーホップをガードさせる」のふたつ。ここからはライド状態で攻め立てる。前者は起き上がりにテイルホップとバーリーなど、中段と下段の2択を迫っていくのが基本。後者は右記のフローチャートの選択肢で相手の行動を予測して攻め立てていく。詳しく解説していこう。まず、カブースについてだが、これは相手の上、中、特殊下段攻撃に対する防御策。相手の攻撃を防ぐことができたなら、技の硬化時間中にカブース・アタックを叩き込んでやろう。スキの少ない技の場合はカブース・アタックとカブース・ローフッターで2択を迫る。または、エルガルオ・フレアを出し、攻勢を維持するといい。ちなみに、JANEのローナックルスピンなど、すばやい技から下段にスイッチする技に対しては対応が難しく、ローナックルをカブースで防いだ後、すぐにカブース・アタックを出さなければカブースがつぶされてしまう。このあたりは経験と読みがもの言う。次にペグウィリーについて。これはカブースをつぶすために下段攻撃を出してくる相手に用いる。また、アッパーなど、ペグウィリーより攻撃発生時間の遅い技に対しても有効だ。ただし同キャラであるCHARLIEにビート・ロー・ハイを出されると、当然下段始動なのでカブースはつぶされてしまい、攻撃発生時間がペグウィリーより早いため打ち負けてしまう。これに対してはバックステップで技をかわすしか対応策がない。覚えておこう。残りのふたつの選択肢はガードに徹する相手に2択を迫るというものだ。基本的に使う必要はないが、相手の癖を知った上で使っていくといい。なお、ペグウィリー、またはエルガリオ・フレアをガードされた後はバーホップ同様五分の状況になるので、同じ戦術で攻め立てることができる。ただし、使用頻度の高いペグウィリーに関してはS,S,Sに注意を払うこと。

ライド状態

五分の状況を作り出せるバーホップ、そしてライド状態から出せるペグウィリー、レッキングハンマー、エルガリオ・フレア。これら4つの技をガードさせた後は右記の選択肢で攻め立てる。

カブース

ライド中P+K+G

相手の素早い技による反撃に対して用いる。ガード成功後は状況に応じて、カブース・アタック、カブース・ローフッター、エルガリオ・フレアの3つを使い分けよう。

ペグウィリー

ライド中P+K

カブースつぶしの下段に対してカウンターを狙う。カウンターヒット後は腹抱え込みよろけになるので、テイルホップで追い討ちし、右記のPOINTで解説している戦術に持ち込む。

バーリー

ライド中K

テイルホップとの2択。ボタンHOLDの技があるので、ボタンを押す時間の長さはなるべく短めに。押している時間が長いと攻撃発生時間が遅くなってしまう。

テイルホップ

ライド中⇩P

上のふたつの選択肢を嫌がり、相手がこちらの様子をうかがうようになったら、バーリーとの2択を迫る。当てた後は右記のPOINTで解説している戦術へ。

CHARLIE

ダブルエルボー・ニー　背を向けた状態でPPK

ダブルエルボー後、ディレイを有用して出せばカウンターを狙える。これを意識し、立ちガードで固まる相手には投げ技を狙っていくといい。

バーホップ　背を向けた状態でPP⇨K

上段攻撃なのでしゃがまれる可能性はあるが、ダブルエルボー・ニーを十分に意識させておけばガードさせられる。この後はライド攻めだ。

各種投げ技　各コマンド

投げた後ライド攻めに持ち込めるフリップ・スクリュードライバー、ワンエイティー・スクリュードライバーを狙っていきたいところだが、投げ抜けを考慮すれば使い分けていく必要がある。

スタンド・ヒールドロップ　立ち途中KK+G

ローターンパンチのしゃがみ状態を利用して出す。当たればよろけを誘発してその後を攻めることができ、ガードされてもあまり不利にならないため、対応次第で再度攻勢に出られる。

各種投げ技　各コマンド

ローターンパンチ後、投げを狙う際はスタンド・ヒールドロップ1発目をキャンセルしてから狙ってみるのもおもしろい。

各種投げ技　各コマンド

BMXサマー　⇖K

ヒールドロップが当たった後は少し間合いが離れるので、リーチの長いBMXサマーを出していく。ただし、相手がすばやく回復して反撃してくるとつぶされてしまうので、回復する相手にはハイ・タイムやダブルラッシュなどすばやい技につなげていこう。

ハイ・タイム　KK

攻撃発生の早いハイ・タイムで相手のアッパー系の技をつぶす。ヒールドロップでも代用可能だ。

GUARD

ビート1　P

相手が上段すかしの性質を持たない技を出してくれば大抵打ち勝てる。また、G&Aを出されてもガードが間に合うため、牽制攻撃としての性能が高い。なお、ここからはビート2からの投げとディレイアシッドビート・ニー、もしくはビート2からすばやい中段攻撃（ハイ・タイムなど）に連係させて2択を迫れる。

テックガード　P+K+G

相手が立ちパンチ、しゃがみパンチなど、すばやい技でで反撃してくると読んだらTGがベスト。ここはTGアタック（P+K+GP）を使っていくといい。

POINT 受け身後をペグウィリーで攻める

テイルホップが当たった後など、地上受け身しか取れない状況を作り出し、相手に地上受け身を取らせて受け身中にあるガード不能時間にペグウィリーを重ねる。攻撃持続時間が異様に長いため、そのガード不能時間に当てやすく、上手くタイミングが合えば腹抱え込みよろけを誘発できる。その後は再度テイルホップを決め、次に備える。相手が受け身をとらずダウンした場合は起き上がりにバーリー、またはレッキングハンマーとテイルホップで2択を迫っていこう。ちなみに、レッキングハンマーをガードされた後は五分の状況になるので、前述のバーホップからの攻めにつなげられる。

テイルホップを当てたさせた後に相手の行動を見極め…

相手が地上受け身をとったら、タイミングを合わせてペグウィリー。

腹抱え込みよろけになれば成功。この後はコンボを決める。CHARLIE使いならぜひマスターしたい戦術だ。

編集後記

「QUAKE」という今世紀最後の傑作ゲームに明け暮れ、ひとまずは卒業。「なにかおもしろいゲームはないものか？」と、このゲームにたどり着いた。昔ほどの勢いもない私にとって、格闘ゲームの攻略はただひたすら「厳しい」の一言。それでもあえてやってみたかった。別に頼まれたからでも、できそうなメンツだったからでもない。個人的にFV独特のG&Aなど、戦術を不完全にするシステムが前作から気になっており、それらが今作でどれだけまとまっているかに興味があったからだ。攻略が始まり、そのやり込みの勢いはVF1並のペース。その分、思い入れも強く、攻略中はキャラクター間のバランスで、新たな発見に勝手に大喜びしまくったり、攻略チームに罵声を浴びせたり、まさに一喜一憂しまくる状態だった。攻略チーム的にもここまで盛り上がったのは久々だった。キャラクター差が激しくても、何とかなる的なシステムだからかもしれない。このことは担当だったJANEがよく示してくれた。このキャラクターは、はっきり言って、数値的に強くはない。だが、それだけに扱う人間の能力に左右される。攻略チーム内でも、WAKATOが使うJANEと私のJANEでは対応も戦術も違う。当然、彼のJANEは強キャラをものともしなかった。「マスタークラスが戦えば、キャラクターで勝敗がはっきりする」これが近年の格闘ゲームバランスで聞かされる言葉だ。それは食物連鎖的なバランスのゲームが多いことを意味する。彼のJANEを見、そして、自分なりにやり込んでいくうちに、FV2は戦術を不完全にするシステムゆえに、「マスタークラス」でもうかうかできないということを改めて実感。そんな最近の格闘ゲームにない仕上がり具合に楽しさを隠せずにはいられず、連日事務所内での対戦に明け暮れた。この本はそんな中から生まれてきた。本を読むことで、その不完全さの中の楽しさを理解してもらい、少しでもFV2のおもしろさが伝わり、ゲームセンターで盛り上がりを見せてくれることを期待しつつ、ペンを置くとしよう。

FV2の「不完全さ」に垣間見た絶妙なバランス

IJO企画代表　工藤浩司（KK　雪風）

攻略チームライター　WAKATO

最近のVF3TBの対戦についていけず、引退。そして、このFV2に出会って、ついでに攻略本を出すことに。で、精魂尽くして、誕生したのがこの本です。長かったッス。いろんな人に迷惑をかけながらも原稿を完遂。今は「ホッ」としとります。ただ一つ、コアユーザーが最も欲しがる、攻撃発生時間などのデータを掲載できなかったのがある意味で残念ッス。でも、ゲームをプレイするときに重要なのは感覚。数値に束縛されてゲームをプレイするのは御免だと、僕は思います、ハイ。

攻略チームライター　BANちょ

今回、6キャラクターも担当をやらせてもらったBANちょです。そもそも、不器用な性格なんで、格闘ゲームは1キャラクターしかまともにやらない僕が、「こんなにできるのか？」と、始まる前はかなり不安でした。しかし、今回一緒に仕事をしたWAKATO氏と超凄腕プレイヤーASTRO氏の強力で、なんとかまともな攻略ができました。この本でFV2のシステムを理解して、多少なりとも、そのおもしろさ、奥深さを感じてもらえば幸いと思ってます。

FV2制作後記

開発者のお二人に、開発を終えた今の心境とFV2に対する思いを語ってもらいました。

FV2ディレクター
片岡　洋氏

そもそも「バイパーズ」は、「VFの技術を生かして何か別の格闘ゲームを作ろう」というところから始まりました。当然、いかにVFと違うゲームにするかが課題になり、濃いキャラや壁、アーマー等のシステムがそこから生まれました。前作で模索して苦しんで作ったこれらのシステムは、今回やっと完成出来たのではないかと思います。ですから“2”はこれからも長く遊ばれるゲームになるといいな、と思っています。

FV2ゲームコーディネーター
片桐　大智氏

初めは、前作での手ごたえと反省を踏まえて、このゲームを作り始めました。新しいゲームシステムや、ダメージ調整、モーションなど、沢山の所に手を加えて、とても豪快で壮快な、駆け引きの出来る楽しいゲームにし上がったと思っています。開発の終わった今でも、スタッフとゲームセンターなどでこのゲームを対戦しているくらいですから。これからも、皆さんや私達が笑顔でいられるゲームを出していきたいと思っています。

COMMAND

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

emi

固有技　基本技　寝技　ダウン攻撃　投げ技

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	パルサー
PP	上上	リパルス
PK	上上	ロコモーティブ
PKP+K+G	上上→寝る	ロコモーティブ⇒ねころび
PPP	上上中	クラックダウン
PPPK	上上中上	アクションファイター
PPPKP+K+G	上上中上→寝る	アクションファイター⇒ねころび
PPP⇩K	上上中下	クラックダウン⇒サンダンス
PPP⇩KP+K+G	上上中下→寝る	クラックダウン⇒サンダンス⇒ねころび
⇨**P**	中	ダンクショット
⇨**PP**	中中	ハードダンク
⇨**PPP+K+G**	中中→寝る	ハードダンク⇒ねころび
➡**P**	中	**K.O.**パンチ
⬂**P**	中	**G-LOC**
⬂**PP+K**	中空中	ストライクファイター
⬂**PP+K+G**	中→伏せ	ストライクファイター⇒ゲイングランド
⬂**PP+K+GP**	中下	ゲイングランド⇒ペンゴ
⬂**PP+K+GPP**	中下下	ゲイングランド⇒ドキドキペンギンランド
⇦**P**	中	ブロックスラップ
⇩**P**	特殊下	バレット
⇨⇨**P**	中	エンゼルキッズ
⇨⇨**PP**	中中	エンゼルキッズ⇒ストライクファイター
⇨⇨**PPP+K**	中中空中	エンゼルキッズ⇒スカイターゲット
⇨⇨**PPP+K+G**	中中→伏せ	ストライクファイター⇒ゲイングランド
⇨⇨**PPP+K+GP**	中中下	ペンゴ
⇨⇨**PPP+K+GPP**	中中下下	ドキドキペンギンランド
立ち途中**P**	中	スタンディングアッパー
K	上	レグルス
KP+K+G	上→寝る	レグルス⇒ねころび
⬂**K**	中	クラッチヒッター
⬁**K**	中	フリッキー
⇦**K**	中	ブロックギャル
⇩**K**	中	フリーキック
⇩**KK**	中中	エースアタッカー
⇩**KKK**	中中中	トリプルアタック
⬇**K**	下	サンダンス
⬇**KP+K+G**	下→寝る	サンダンス⇒ねころび
⬇**KK**	下下	テイルガンナー
⬃**K**	下	ブロック・ブレイク
⬀**K**	中	フロッガー
⬀**KP+K+G**	中→寝る	フロッガー⇒ねころび
⬀**KK**	中中	フロッグス
⬀**KKP+K+G**	中中→寝る	フロッグス⇒ねころび
⬀**KKK**	中中下	リビット
立ち途中**K**	中	スワット
立ち途中**KK**	中中	**E**スワット
P+K	下	ロコモーティブ
P+KP+K	下下	スーパーロコモーティブ
⇨**P+K**	中	アストロフラッシュ
壁背後⇦**P+K**(**1**発目)	中	アフターバーナー
壁背後⇦**P+K**(**2**発目)	中中	アフターバーナー
K+G	中	パッシングショット
⇩**K+G**	下	テイルガンナー
⇨**K+G**	中	シャドーダンサー
⇨**K+GK**	中下	シャドーダンサー⇒テイルガンナー
壁背後⇦⇦**K+G**	中	ウォールジャンプ
壁背後⇦⇦**K+GK**	中	ウォールジャンプキック
壁背後⇦⇦**K+GP+K+G**		ウォールジャンプキャンセル
⬃**P+K**(**1**発目)	中	ヘッドオン
⬃**P+K**(**2**発目)	中	ヘッドオン
⬃**P+KP+K+G**	中→寝る	ヘッドオン⇒ねころび
⇨**P+K+G**	中	**UFO**戦士ようこちゃん※**SKO**
⇧**P+K+G**		スペースハリアー
⇧**P+K+G**⇧**P**	中	ムーンウォーカー
寝, 相手に足向け**P**	中	フラッシュギャル
寝, 相手に足向け**PP**	中中	タッパー

コマンド	攻撃判定	名称
寝, 相手に足向け**K**	下	ボレンチ
寝, 相手に足向け**KP+G**(ヒット時のみ)	下→投げ	ハングオン
寝, 相手に足向け⇦**K**	下	グランドクロス
寝, 相手に足向け**K+G**	中	ティップタップ
寝, 相手に足向け**P+K+G**(1発目)	中	ホットロッド
寝, 相手に足向け**P+K+G**(2発目)	中	ホットロッド
寝, 相手に足向け**P+K+GP+K+G**	中→寝る	ホットロッド⇒ねころび
寝, 相手に頭向け**K**	下	ロイヤルアスコット
寝, 相手に頭向け**KK**	下下	ロイヤルアスコットII
寝, 相手に頭向け**P**	中	チョップリフター
寝, 相手に頭向け**PP+K+G**	中→寝る	チョップリフター⇒ねころび
寝, 相手に頭向け**PP**	中中	チョップリフター2
寝, 相手に頭向け**PPP**	中中空中	チョップリフター3
寝, 相手に頭向け**PPPP**	中中空中×2	チョップリフター4
寝, 相手に頭向け**PPPPP**	中中空中×3	チョップリフター5
寝, 相手に頭向け⇩**P**(1発目)	中	サンダーブレード
寝, 相手に頭向け⇩**P**(2発目)	中中	サンダーブレード
寝、**P+K**		ジャンプバグ
寝、**P+KP+K**		ジャンプバグ2
敵の近く**P+G**	投げ	ロックンバーク
敵の横近く**P+G**(右)	投げ	**R360（WIND WAR）**
敵の横近く**P+G**(左)	投げ	**R360（RAD RALLY）**
敵の近く⇩**P+G**	投げ	グルグルッチョ
敵の近く⇙**P+G**	投げ	シノビ
敵の近く⇦**P+G**	投げ	ウォールスロー
敵の近く⇨⇘⇩⇙⇦**P+G**	投げ	スポーツフィッシング
敵の近く⇨⇘⇩⇙⇦**P+G**⇨**P+G**	投げ	ゲットバス
敵の近く⇦⇙⇩⇘⇨**P+G**	投げ	ギャラクシーフォース
敵の近く⇧⇩**P+G**	投げ	**UFO**キャッチャー
敵の近く, 敵しゃがみ⇘⇘**P+G**	投げ	スティンガー・スロー
敵の背後近く**P+G**	投げ	ニンジャプリンセス
敵の近く壁正面**P+G**	投げ	スクランブルスピリット
敵の近く壁背面**P+G**	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
両者空中⇦**P+K+G**	空中投げ	エアレスキュー
⇧**P**	中	ナックルハンマー
⇧**K**	中	ローリングソバット
⬆**P**	特殊中	アレックスキッド
⬆**K**	中	ホッパーロボ
小ジャンプ中**K**	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩**K**	下	ローカットキック
大ジャンプ中**K**	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中**K**	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩**K**	中	フレアキック
大ジャンプ中⇩**K**	空中	エアダイブ
大ジャンプ中⇨**K**	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦**K**	中	バックエアキック
大ジャンプ中**P**	中	ナックルハンマー
ダッシュ中**P**	中	ランニングストレート
ダッシュ中**K**	中	カウンターラン
ダッシュ中⇩**K**	下	パワードリフト
ダッシュ中⇩**P**(1発目)	下	スーパーブレイクオープン
ダッシュ中⇩**P**(2発目)	下特殊中	スーパーブレイクオープン
ダッシュ中**P+G**	中	ランニングタックル
背を向けた状態から**P**	上	ターンパンチ
背を向けた状態から**PP**	上上	ターンダブルパンチ
背を向けた状態から⇩**P**	下	ローターンパンチ
背を向けた状態から**K**	上	ターンキック
背を向けた状態から⇩**K**	下	テイルガンナー
背を向けた状態から⇦**K**	中	フラッシュポイント
背を向けた状態から⇧**K**	中	ターンソバット
背を向けた状態から**K+G**	中	オパオパ
⇩**P**	ダウン攻撃	テトリス
⇩**K**	ダウン攻撃	**D.D.**クルー
⇧**P**	ダウン攻撃	アラビアンファイト

BAHN

固有技 / 基本技 / 投げ技 / ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	拳骨
⇨P	中	鉄肘(てつヒジ)
➡P	上	超衆賭麗斗(スーパーストレート)
⇨⇨P	中	鋼肘(はがねヒジ)
⇨⇨P⇨P	中中	肘根菩(ヒジコンボ)
⇨⇨P⬄P+K	中中	肘鉄山(ヒジてつざん)
⇩P	特殊下	座拳骨(ざげんこつ)
⬂P	中	拳華火(こぶしはなび)
⇦P	中	肘鉄砲(ひじでっぽう)
⬃P	下	武露津苦仁義(ブロックじんぎ)
⬃⇩⬂P	下	仁義撃闘破(じんぎげきとうは)
⬄P	中	根性肘(こんじょうヒジ)
⇨⇩⬂P	中	怒羅魂圧破(ドラゴンアッパー)
⇨⇩⬂P⇨⇩⬂P	中中	蛇武流怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)
⇦⇩⬃P	中	烈甲破弾(れっこうはだん)
⇦⇩⬃PP	中中	烈火甲破弾(れっかこうはだん)
⇦⇩⬃P⇨⇩⬂P	中上	烈風甲破弾(れっぷうこうはだん)
しゃがみ状態⬂P	中	拳華火(こぶしはなび)
立ち途中P	中	屹立圧破(スタンディングアッパー)
P+K	中	超仏苦(スーパーフック)
P+KGP	下	不壊韻砥仁義(フェイントじんぎ)
P+KGK	中	不壊韻砥鬼苦(フェイントキック)
⇦P+K	上	裏肘(うらヒジ)
⇨P+K	中	鳩尾突(みぞおちづき)
⬂P+K	中	肩竜狗留(ショルダータックル)
⬃P+K	中	浪淋愚肘(ローリングニー)
⬃P+KP	中	裏肘衆賭麗斗(うらヒジストレート)
⇩P+K	中	弔般(チョーパン)
⇩P+KP	中中	龕灯返(がんどうがえし)
⬄P+K	中	鉄山靠(てつざんこう)
⬄⇨P+K	中	鉄山靠(てつざんこう)
K	上	足蹴(あしげ)
⇨K	上	足蹴(あしげ)
⬂K	中	厄挫鬼苦(ヤクザキック)
⇩K	下	下足蹴(したあしげ)
⇨⇨K	上	速攻足蹴(そっこうあしげ)
K+G	中	傍蹴(かたわらげり)
⇨P+K+G	中	愚麗賭華音(グレートキャノン)※SKO
敵の横近くP+G(左)	投げ	瓦砕(かわらくだき)
敵の横近くP+G(右)	投げ	癪突(しゃくづき)
敵の近くP+G	投げ	壁投(かべなげ)
敵の近くP+G⇦⇦P+G	投げ	刹那落(せつなおとし)
敵の近く⇨P+G	投げ	激弔般(げきチョーパン)
敵の近く⬃P+G	投げ	真空投(しんくうなげ)
敵の近く⇦P+G	投げ	倒(たおし)
敵の近く⬄⇨P+G	投げ	豪放磊落(ごうほうらいらく)
敵の近く, 敵しゃがみ⬂⬂P+G	投げ	巖砕(いわくだき)
敵の近く壁正面⇨P+G	投げ	激弔般(げきチョーパン)
敵の近く壁正面P+G	投げ	卸金(おろしがね)
敵の近く壁背面P+G	投げ	手愚般怒壁砕(タグハンドウォールクラッシュ)
敵の背後近くP+G	投げ	骨盤割(こつばんわり)
⇧P	中	捺苦流般魔(ナックルハンマー)
⇧K	中	浪淋愚素罰徒(ローリングソバット)
⬀K	中	浪淋愚素罰徒(ローリングソバット)
⬆P	中	捺苦流般魔(ナックルハンマー)
⬆K	中	跳爪先(ジャンプトー)
小ジャンプ中K	中	跳爪先鬼苦(ジャンプトーキック)
小ジャンプ中K	中	賽怒鬼苦(サイドキック)
小ジャンプ中⇩K	下	狼喝斗鬼苦(ローカットキック)
大ジャンプ中K	空中	空浪淋愚素罰徒(エアローリングソバット)
大ジャンプ中K	上	浮麗亞爪先(フレアトー)
大ジャンプ中⇩K	中	餌亞醍舞(エアダイブ)
大ジャンプ中⇩K	空中	舞降足鬼苦(フレアキック)
大ジャンプ中⇨K	中	前餌亞鬼苦(フロントエアキック)
大ジャンプ中⇦K	中	後餌亞鬼苦(バックエアキック)
大ジャンプ中P	中	捺苦流般魔(ナックルハンマー)

コマンド	攻撃判定	名称
大ジャンプ中⇩P	空中	空般魔（エアハンマー）
ダッシュ中P	中	疾走衆賭麗斗（ランニングストレート）
ダッシュ中K	中	疾走膝（ランニングニー）
ダッシュ中⇩K	下	滑込鬼苦（スライディングキック）
ダッシュ中P+G	中	疾走竜狗留（ランニングタックル）
ダッシュ中P+K	中	奪首鉄山（ダッシュてつざん）
ダッシュ中⇗K	中	疾走飛鬼苦（ランニングジャンプキック）
背を向けた状態からP	上	踵返捺苦流（ターンナックル）
背を向けた状態から⇩P	下	下踵返番治（ローターンパンチ）
背を向けた状態からK	上	踵返鬼苦（ターンロールキック）
背を向けた状態から⇩K	下	下回転鬼苦踵返（ターンロースピンキック）
背を向けた状態から⇧K	中	踵返素罰徒（ターンソバット）
⇩P	ダウン攻撃	止（とどめ）
⇩PP	ダウン攻撃	引導（いんどう）
⇩K	ダウン攻撃	対曼足蹴（たいまんキック）
⇧P	ダウン攻撃	特攻（とっこう）

PICKY

固有技　基本技
投げ技　ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	ボーダーパンチ
PP	上中	ダブルボーダーパンチ
PK	上中	パンチコイン
PKK	上中中	パンチコイン・ダブル
P⇩K	上下	コンボテールキック
PPP	上中中	ボードバッシュ
PP⇨P	上中中	ワンツーアッパー
PP⇨PK	上中中上	ワンツーアッパー・ハイ
PP⇨P⇨K	上中中中	ワンツーアッパー・ミッド
PPK	上中中	ワンツーコイン
PPKK	上中中中	ワンツーコインダブル
PP⇨K	上中中	ワンツーニー
PP⇨KK	上中中中	コンボスキッピングニー
PP⇩K	上中中	ワンツートーキック
PP⇩KK(ヒット時のみ)	上中中上	コンボトー&ハイキック
PP⬇KK+G	上中中中	コンボトー&ヒールドロップ
⇘P	中	アッパー
⇘PK	中上	アッパーハイスピン
⇘P⇨K	中中	アッパーミドルスピン
⇩P	特殊下	ローパンチ
⇩PK	特殊下下	ローパンチテールキック
⇦P	中	ブロックアッパー
⇦⇨P	中	ボードスラップ
⇦⇨⇨P	中	ボードスラップ
⇖⇘P	中	オーバーヘッドボードバッシュ
⇨⇩⇘P	中	コークスクリューパンチ
⇨⇩⇘PK	中ジャンプ攻撃	コークスクリュー・ソバット
⇨⇩⇘PK+G	中下	コークスクリュー・テイルブレイク
⇨⇩⇘PK+G⇨P+K+G	中下中	コークスクリュー・ヘッドスプリング
⇨⇩⇘PK+G⇦P+K+G	中下→後転	コークスクリュー・バックロール
K	中	スタンディングニー
KK	中上	ニー&ハイスピン
⇨K	中	ステップニー
⇘K	中	ミドルスピンキック
⇩K	下	テールキック
⇦K	中	ブロックニー
⇙K	下	ブロック・ブレイク
⇧K	中	コイン
⇧KK	中中	ダブルコイン
⇩+K	中	トーキック
⇩+KK(ヒット時のみ)	中上	トー&ハイキック
⇩+KK+G	中中	トー&ヒールドロップ
⇧⇩K(1発目)	中	ヒールドロップ
⇧⇩K(2発目)	中中	ヒールドロップ
⇩⇘⇨K	上	ハイスピンキック
P+K	中	フック
P+KP	中×2	ダブルフック
P+KPP	中×3	トリプルフック
P+KPPP	中×4	ラピットフック(4)
P+KPPPP	中×5	ラピットフック(5)
P+K⇘P	中中	フック・アッパー
P+KPP⇘P	中×3中	トリプルフック・アッパー
P+KP⇩K	中×2下	ツインフック・レッグスロー
P+KPPP⇩K	中×4下	ラピットフック・レッグスロー
P+KPP+K+G	中×3	ツイン・ダッジ
P+KPP+K+GP	中×4	ツイン・ダッジ・フック
P+KPP+K+GPP	中×5	ツイン・ダッジ・ツイン
P+KPP+K+G⇘P	中×3中	ツイン・ダッジ・アッパー
P+KPP+K+GP⇩K	中×4下	ツイン・ダッジ・レッグスロー
P+KPP+K+GPP+K+G	中×5	ツイン・ダッジ・ダッジ
K+G	中	ホッピングニー
⇩K+G	下	ロースピンキック
⇩K+G⇨K+G	下中	ロースピンキック⇒ジャンプニー
⇙K+G	下	テイルブレイク
⇙K+G⇦P+K+G(ヒット時のみ)	下特殊移動	テイルブレイク・バックロール
⇙K+G⇨P+K+G(ヒット時のみ)	下中	ヘッドスプリング・キック

コマンド	攻撃判定	名称
⇩⇨**K+G**	中	スキッピングニー
⇨⇨**K+G**	中	カートホイール
⇨⇨**K+GK+G**	中中	カートホイール⇒タートル
⇨⇨**K+G**⇩**K+G**	中下	カートホイール・ロースピン
⇨⇨**K+G**⇦**P+K+G**	中特殊移動	カートホイール・バックロール
⇦⇙⇩⇘⇨**K+G**	中	タートル
壁背後⇦**K+G**	中	ロケットミサイル
壁背後⇦⇦**K+G**	中	ウォールスライド
壁背後⇦⇦**K+GP**	中	フロントサイド・アーリーウープ
壁背後⇦⇦**K+GP+K+G**		ウォールスライドキャンセル
⇨**P+K+G**	中	フラクチャード・バックスピン※**SKO**
ジャンプ中⇩**P+K+G**	投げ(中段)	フライングヘッドシザース
敵の横近く**P+G**(右)	投げ	ストマック・アルカー
敵の横近く**P+G**(左)	投げ	ストマック・アルカー
敵の近く**P+G**	投げ	ウォールスロー
敵の近く⇨⇦**P+G**	投げ	ブレインツイスター
敵の近く⇩**P+G**	投げ	フォークスルー
敵の近く⇩**P+G**⇦**K**	投げ	フォークスルーキック
敵の近く⇦⇨**P+G**	投げ	オーバーヘッドキャノン
敵の近く⇦⇘**P+G**	投げ	エルガリオ・バッシュ
敵の近く,敵しゃがみ⇘⇘**P+G**	投げ	フェイスクラッシャー・ニー
敵の近く壁正面**P+G**	投げ	ウォール**DDT**
敵の近く壁正面⇦⇨**K+G**	投げ	デッドエンドダブルニー
敵の近く壁背面**P+G**	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
敵の背後近く**P+G**	投げ	バックスープレックス
両者空中近く⇩**P+K+G**	投げ	エアグラブ
⇧**P**	中	ホップバッシュ
⬆**P**	中	ジャンプ・バッシュ
⬆**K**	中	ジャンプトー
小ジャンプ中**K**	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩**K**	下	ローカットキック
大ジャンプ中**K**	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中**K**	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩**K**	中	フレアキック
大ジャンプ中⇩**K**	中	ハッチ
大ジャンプ中⇨**K**	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦**K**	中	バックエアキック
大ジャンプ中**P**	中	ジャンプバッシュ
ダッシュ中**P**	中	ランニングボードスラップ
ダッシュ中**K**	中	ランニングニー
ダッシュ中⇩**K**	下	スライディングキック
ダッシュ中⇩**KK**	下中	フリップキック1
ダッシュ中⇩**K**⇩**K**	下下	フリップローキック1
ダッシュ中**K+G**	中	ダッシュエア
ダッシュ中**K+GK**	中中	フリップキック2
ダッシュ中**K+G**⇩**K**	中下	フリップローキック2
背を向けた状態から**P**	上	ターンパンチ
背を向けた状態から**PP**	上上	ターンダブルパンチ
背を向けた状態から⇩**P**	下	ローターンパンチ
背を向けた状態から**K**	上	ターンキック
背を向けた状態から⇩**K**	下	ロースピンキックターン
背を向けた状態から⇧**K**	中	ターンソバット
⇩**P**	ダウン攻撃	モールバッシュ
⇩**K**	ダウン攻撃	フットスタンプ
⇩**KK**	ダウン攻撃	ダブルスタンプ
⇩**KKK**	ダウン攻撃	トリプルスタンプ
⇧**P**	ダウン攻撃	フライングドルフィンアタック

JANE

固有技 基本技
投げ技 ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	クラップナックル
PP	上上	ダブルクラップ
PPP	上上中	トリプルバッシュ
PPK	上上上	ダブルクラップ・ハイキック
PP⇩K	上上下	ロースピンコンボ
PP⇨K	上上投げ	コンボレイドニー
PP⇦P	上上中	コンボブロックストレート
PK	上上	ナックルハイキック
PKP	上上中	コンボスイッチアッパー
K	上	スマートキック
➡K	上	スマートキック
⇨K	中	カットニー
⇘K	中	スピンキック
⇘KP	中中	スピン・パワーフック
⇩K	下	ロースピンキック
⇩KK	下上	レッグスパイラル
⇩KKP	下上中	レッグスパイラル⇒パワーフック
⇩K⇩K	下下	タブルテイルバスター
立ち途中**K+G**	中	スタンディング・スピンキック
立ち途中**K**	中	スタンディングハイキック
立ち途中**⇨K**	中	ニーランチャー
⇩P	特殊下	ローナックル
⇩PK	特殊下下	ローナックルスピン
⇨P	中	ボディブロー
⇨PP	中中	ダウンスマッシュ
⇨PPP	中中中	ダブルダウンスマッシュ
⇨P⇘P	中中	ボディブロー・アッパー
⇨PP+K+G	中中	ボディーブロー⇒パワーストレート
⇨PP+K+G(Max)	中中	ボディーブロー⇒パワーストレート
⇨⇨P	中	パワースマッシュ
⇨⇨PP	中中	ダブルパワースマッシュ
⇘P	中	トスアッパー
しゃがみ中**⇘P**	中	トスアッパー
立ち途中**P**	中	スタンディングアッパー
⇦P	中	ブロックストレート
⇙P	下	ブロック・スイング
⇘P+K	中	スイングアッパー
⇩P+K	特殊下	クラウチング・ブロー
P+K	中	パワーフック
立ち途中**P+K**	中	パワーショルダー
⇩K+G	下	アシルズ・ヒール
⇦⇙⇩⇘⇨P	中	トルネードパンチ
⇦⇙⇩⇘⇨P(Max)	中	トルネードパンチ
⇦⇙⇩⇘⇨(⇙ **or** ⇩ **or** ⇘)**P**	下	クロールトルネードパンチ
⇨P+K+G	中	ブレイブキャノン※**SKO**
敵の横近く**P+G**(右)	投げ	ロケットブレイカー
敵の横近く**P+G**(左)	投げ	フォアヘッドブレイカー
敵の近く**P+G**	投げ	クリンチパンチ
敵の近く**P+G⇦P**	投げ	ダブルクリンチパンチ
敵の近く**P+G⇨K**	投げ	クリンチストライクニー
敵の近く**K+G**	投げ	クリンチニー
敵の近く**⇨⇩P+G**	投げ	フリングアップブレイカー
敵の近く**⇨⇦P+G**	投げ	ブレンバスター
敵の近く**⇦⇙⇩⇘⇨K+G**	投げ	クリンチニーグラブ
敵の近く**⇦⇙⇩⇘⇨K+G⇩⇨K**	投げ	スーパーコンボニーランチャー
敵の近く**⇦⇨P+G**	投げ	ハンギング・ニーランチャー
敵の近く，敵しゃがみ**⇘⇘P+G**	投げ	フェイスクラッシャー・ニー
敵の近く壁正面**P+G**	投げ	ウォールスクラッチ
敵の近く壁正面**K+G**	投げ	ウォールストライクニー
敵の近く壁正面**K+GK+G**	投げ	ダブルウォールストライクニー
敵の近く壁背面**P+G**	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
敵の背後近く**P+G**	投げ	ブレークネックドライバー
敵の背後近く**⇦P+G**	投げ	タイガースープレックス
⇧P	中	ジャンプハンマー
⇧K	中	ローリングソバット
⬆P	中	ジャンプハンマー

コマンド	攻撃判定	名称
⬆K	中	ジャンプトー
小ジャンプ中K	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩K	下	ローカットキック
大ジャンプ中K	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中K	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩K	中	フレアキック
大ジャンプ中⇩K	空中	エアダイブ
大ジャンプ中⇨K	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦K	中	バックエアキック
大ジャンプ中P	中	ジャンプハンマー
ダッシュ中P	中	ランニングナックル
ダッシュ中K	中	ランニングニー
ダッシュ中⇩K	下	スライディングキック
ダッシュ中P+G	中	ランニングタックル
ダッシュ中⬀K	中	ランニングジャンプキック
背を向けた状態からP	上	ターンナックル
背を向けた状態から⇩P	下	ローターンナックル
背を向けた状態からK	上	ターンキック
背を向けた状態から⇩K	下	ロースピンキックターン
背を向けた状態から⇧K	中	ターンソバット
⇩P	ダウン攻撃	ナックルバット
⇩K	ダウン攻撃	スピットキック
⇧P	ダウン攻撃	ナックルダイブ

RAXEL

固有技 / 基本技 / 投げ技 / ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	ジャブ
PP	上上	ライトスピン
PK	上上	ジャブハイキック
PPP	上上中	ライトスルー
PPK	上上中	ルックス・ザット・キル
⇨P	中	エルボーカット
⇨PP	中中	ナックルブラッククロウ
⇨PPP	中中中	ライトハンド
⇨PK	中中	ナックルクロウキック
⇨PKP	中中上	ナックルシャーク
⇨PKP⇨K+G	中中上上	シャーク・フレンジー
⇨PKP⇩K+G	中中上下	シャーク・フレンジー・ロー
⬂P	中	アッパー
⬂PP	中中	ダブルアッパー
⇩P	特殊下	シットジャブ
⇦P	中	ライトニングアッパー
⇨⇩⬂P	中	デススピンアッパー
⇨⇩⬂P⇨⇨P	中中	デススピンアッパー⇒ギタートラスト
立ち途中P	中	スタンディングアッパー
K	上	ハイキック
⇨K	上	バックオフ・キック
KK	上上	バックオフ・ディッチ
KKK	上上中	バックオフ・ディッチ＋
⇨+K	中	キックアウェイ
⬂K	中	ミドルキック
⬂KP	中上	モーター・クルー
⬂KP⇨K+G	中上上	ロースピンコンボ
⬂KP⇩K+G	中上下	デススピンコンボ
⇩K	下	ローサイドキック
⬃K	下	ブロック・ブレイク
⇦K	中	ブロックバスター
⇧K	中	スピン・スタッブ
⬁K	中	サマーソルトキック
立ち途中K	中	スタンディングハイキック
P+K	中	スライサー
⬂P+K	中	スイープ
⬂P+KP	中中	スイープ⇒フライングV
⇩P+K	中	クリムゾン
⇩P+KP	中中	クリムゾン・デス
⇩P+KP⇩P	中中下	ダブルクリムゾン・ディッグ
⇩P+KK	中中	オルタネイトキック
⇩P+KKP	中中中	オルタネイトスイーパー
⇩P+KKK	中中下	オルタネイトストローク
⇩P+KKP+K	中中中	オルタネイトスティック
⇩P+KKP+KP+K	中中中中	オルタネイトスティンガー
⇩P+K⇩K	中中	クリムゾン・アウェイ
壁背後⬃P+K	中	ハーモニクスポイント
⇨⇨P+K	中	ギタートラスト
⬂⬂P+K	下	ロガロ・アクセル
⇦⇨P+K	中	プリング・オフ
K+G	中	スカイスクリーマー
⇨K+G	上	デススピンキック
⇨K+G密着時	上	デススピンキック
⇨K+GP	上上	デススピンキック⇒ジャブ
⇨K+GPP	上上中	デススピンキック⇒ライトスピン
⇨K+GPPP	上上中中	デススピンキック⇒ライトスルー
⇨K+G⇩⬂⇨K	上上	デススピン・スラッシュ
⇨K+G⇩⬂⇨K⇦⬃⇩⬂⇨K	上上上	デススピン・ローラー
⇩K+G	下	スライディングキック
⇩K+Gヒット後P+G	下→投げ	バルカン・デス・グリップ
⇧P+K+G	特殊移動	フラップジャック
⇧P+K+G⇧P	中	フラップジャック・アタック
敵の横近くP+G(右)	投げ	マグ・ネック
敵の横近くP+G(左)	投げ	スタイラス・バックボーン
敵の近くP+G	投げ	ウォールスロー
敵の近く⇨⇨P+G	投げ	デスキャノン

コマンド	攻撃判定	名称
敵の近く⇦⇨**P+G**	投げ	デンジャラスノイズ
敵の近く⬂⇦**P+G**	投げ	パラシュートフレア
敵の近く⇨⬃**P+G**	投げ	ブラックカラー
敵の近く⇧⇩**P+G**	投げ	デトロイトロックダウン
敵の近く, 敵しゃがみ⬂⬂**P+G**	投げ	カスケード・クラック
敵の近く壁正面**P+G**	投げ	スケープゴート・ハンギング
敵の近く壁正面**P+G**⇨**P+G**	投げ	スケープゴート・ベリエル
敵の近く壁正面**P+G**⇦**P+G**	投げ	チョーキング・ハンマー
敵の近く壁背面**P+G**	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
敵の近く⇦⬃⇩⬂⇨**P+G**	投げ	プログレッシブ・ノイズ
敵の近く⇦⬃⇩⬂⇨**P+G**⇧⇩**P+G**	投げ	ブルースカイ・バレット
敵の近く⇦⬃⇩⬂⇨**P+G**⇧⇩**P+G**⇨**P+G**	投げ	ローリングストーン
敵の背後近く**P+G**	投げ	デスドロップ
⇧**P**	中	ハンマリング
⇧**PP**	中中	ハンマリング・オン
🡅**P**	中	ハンマリング
🡅**PP**	中中	ハンマリング・オン
🡅**K**	中	ジャンプトー
小ジャンプ中**K**	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩**K**	下	レッグキラー
大ジャンプ中**K**	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中**K**	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩**K**	中	フレアキック
大ジャンプ中⇩**K**	空中	エアダイブ
大ジャンプ中⇨**K**	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦**K**	中	バックエアキック
大ジャンプ中**P**	中	ワンハンド
ダッシュ中**P**	中	ランニングストレート
ダッシュ中**K**	中	ランニングニー
ダッシュ中⇩**K**	下	スライディングキック
ダッシュ中⬀**K**	中	ランニングジャンプキック
ダッシュ中**P+G**	中	ランニングタックル
背を向けた状態から**P**	上	ターンパンチ
背を向けた状態から⇩**P**	下	ローターンパンチ
背を向けた状態から**K**	上	ターンキック
背を向けた状態から⇩**K**	下	ロースピンキックターン
背を向けた状態から⇧**K**	中	ターンソバット
⇩**P**	ダウン攻撃	ギタークラッシュ
⇩⇩**P**	ダウン攻撃	グレイブポスト
⇩**K**	ダウン攻撃	スピットキック
⇧**P**	ダウン攻撃	フライングタスク

MAHLER

固有技　基本技
投げ技　ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	ストロングフィスト
PP	上中	エクストリーム・ブロー
PPP	上中中	ブローコンボ・アッパー
PP⇨P	上中中	ブローコンボ・ストレート
PPK	上中上	ブローコンボ・ハイキック
PK	上上	フィスト&ハイキック
PKP	上上中	コンボ・スイッチアッパー
⇩**P**	特殊下	ローフィスト
⇨**P**	中	エルボー
⇨**PP**	中上	スリップエルボー
⇨**PPP**	中上中	ダブルスリップエルボー
↘**P**	中	ストロングアッパー
⇦↙⇩↘⇨**P**	中	ハリケーンパンチ
⇦**P**	中	ブロックストレート
P+K	中	フック
P+KP	中中	フックアッパー
⇦**P+K**	中	スロウフック
⇦**P+KP**	中中	スロウフック⇒アッパー
⇦**P+KPP**	中中中	スロウフック⇒ダブルアッパー
K	上	ストロングハイキック
⇨**K**	上	ストロングハイキック
KP	上上	ハイキック・フィスト
KPP	上上中	ハイ・コンボ
KPPP	上上中中	ハイ・コンボアッパー
KPP⇨P	上上中中	ハイ・コンボストレート
KPPK	上上中上	ハイ・コンボハイキック
KPK	上上上	ハイ・コンボスイッチ
KPKP	上上上中	ハイ・コンボスイッチアッパー
KK	上中	ハイ・サイドキック
↘**K**	中	アクセルロール
↘**KK**	中上	ハイ・ダブルアクセル
⇩**K**	下	レボリューション・ワン
⇩**KK**	下上	レボリューション・ツー
↙**K**	下	ブロック・ブレイク
K+G	中	ジョウクラック・キック
⇨**K+G**	中	リバーススピン・ヒールドロップ
⇨**K+G**⇩**K**	中下	ヒールドロップ⇒ロースピン
⇨**K+G**⇩**KK**	中下上	ヒールドロップ⇒ロースピン・ハイキック1
⇨**K+G**⇩**KKK**	中下上上	ヒールドロップ⇒ロースピン・ハイキック2
⇨**K+G**⇩**KK**↘**K**	中下上中	ヒールドロップ⇒ロースピン・ミドルキック
↘**K+G**	中	リバーススピン・サイドキック
⇦**K+G**溜めガード不能	ガード不能	ストレージ・ヒールドロップ
⇦**K+G**	中	ストレージ・ヒールドロップ
⇨⇨**K+G**	上	レッグキャノン
↙**K+G**	下	リバースピンローキック
⇩**K+G**	中	ニールキック
⇨**P+K+G**	中	ノック・オーバー・ヘル※**SKO**
壁背面⇦⇦**K+G**		ウォールウォーカー
敵の近く**P+G**	投げ	ウォールスロー
敵の横近く**P+G**(右)	投げ	フランクスラム
敵の横近く**P+G**(左)	投げ	フランクドロップ
敵の近く⇨**P+G**	投げ	ネックホイップ
敵の近く↙**P+G**	投げ	デスバレーボム
敵の近く⇩**P+G**	投げ	ブレンバスター
敵の近く⇩↘⇨**P+G**	投げ	ピーナツクラッシュ
敵の近く⇩⇩**P+G**	投げ	ジャンピングブレンバスター
敵の近く⇦**P+G**	投げ	スパイン・ウォールクラッシャー
敵の近く⇦⇨⇦**P+G**	投げ	ブラックレインボー
敵の近く⇨↘⇩↙⇦**P+G**	投げ	ダークストール・ブレイカー
敵の近く, 敵しゃがみ↘↘**P+G**	投げ	パニッシャー・ハング
敵の近く壁正面**P+G**	投げ	ウォールグラスター
敵の近く壁正面⇦⇨**P+G**	投げ	エクストリーム・デス・ドライバー
敵の近く壁正面⇦⇨**P+G**⇩↙⇦↖⇧**P+G**	投げ	ファイナル・デス・ドライバー
敵の近く壁背面**P+G**	投げ	ウォールアタック・バックドロップ
敵の近く壁背面⇦**P+G**	投げ	スパイン・ウォールクラッシャー
敵の背後近く**P+G**	投げ	リアドロップ

コマンド	攻撃判定	名称
敵の背後近く⇦P+G	投げ	ニュートロン・ボム
敵ダウン, 敵の足近く⇦⬃⇩⬂⇨P+G	ダウン投げ	デッドマン・フェイスクラッシャー
両者空中近く⇦P+K+G	空中投げ	ブラックホール
⇧P	中	ジャンプハンマー
⇧K	中	ローリングソバット
⬆P	中	スラストパンチエア
⬆K	中	ジャンプトー
小ジャンプ中K	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩K	下	ローカットキック
大ジャンプ中K	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中⇩K	中	エアダイブ
大ジャンプ中⇩K	空中	フレアキック
大ジャンプ中K	上	フレアトー
大ジャンプ中⇨K	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦K	中	バックエアキック
大ジャンプ中P	中	ジャンプハンマー
大ジャンプ中P+K+G	中	ダウンハンマー
ダッシュ中P	中	ランニングストレート
ダッシュ中K	中	ランニングニー
ダッシュ中⇩K	下	スライディングキック
ダッシュ中P+G	中	ランニングタックル
ダッシュ中⬀K	中	ランニングジャンプキック
背を向けた状態からP	上	ターンフィスト
背を向けた状態から⇩P	下	ローターンフィスト
背を向けた状態からK	上	ターンハイキック
背を向けた状態から⇩K	下	ダン・キック
背を向けた状態から⇧K	中	ターンソバット
⇩P	ダウン攻撃	エルボードロップ
⇩K	ダウン攻撃	ストライクスタンプ
⇧P	ダウン攻撃	レッキングダイブ

GRACE

固有技 / 基本技 / 投げ技 / ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	シングルビート
PP	上上	デュアルビート
PPP	上上上	トリプルビート
PPPP	上上上上	クアッドビート
PPPPP	上上上上上	バルカンビート
PK	上上	ビートハイキック
PKK	上上上	ビートターンレッグ
PPK	上上中	ビートブロックバスター
P⇩K	上下	ビートロースピン
⇩P	特殊下	シットビート
⇩P⇩K	特殊下下	シットビートスピン
⇦P	特殊中	ブロックスラップ
⇨⇨P	中	ティップスラップ
立ち途中P	中	スタンディングアッパー
K	上	アイスレッグ
KP	上上	レッグビート
KK	上上	ターンレッグ
KKK	上上上	バルカンレッグ
KK+G	上中	アイスレッグラウンチ
⇘K	中	キャメルキック
⇘KK	中中	キャメルスピン
⇘KKK	中中中	キャメルスピンカッター
⇩K	下	シットキャメル
⇙K	下	ブロック・ブレイク
⇦K	特殊中	ブロックバスター
⇖K	中	サマーソルトキック
⇧K	中	コイン
⇧K⇖K	中中	コインサマー
⇨⇨K	中	ブレードスピン
⇨⇨KK	中上	ブレードスピン2
⇨⇨KK⇩K	中上中	ブレードスピン⇒ブレードスラッシュ
⇨⇨K⇧K	中中	ブレードスピン・コイン
⇨⇨K⇧K⇖K	中中中	ブレードスピン・コインサマー
⇨⇩⇘K	中	ブレードラウンチ
⇧⇩K	中	ブレードスラッシュ
⇧⇩KK	中上	スラッシュ・ハイ
⇧⇩KK⇩K	中上中	スラッシュ・ハイ・スラッシュ
⇧⇩K⇧K	中中	スラッシュ・リバース
⇧⇩K⇧K⇖K	中中中	スラッシュ・リバース・サマーソルト
P+K	中	ブラックアイス
K+G	上	クロスキック
K+GK	上上	クロスステップ
K+GKK	上上中	クロスステップラウンチ
K+G⇘K	上中	クロスブレード
K+G⇘KK	上中上	クロスブレードラウンチ
K+GK+G	上中	ダブルクロスキック
K+GK+G⇩K	上中中	ダブルクロス・スラッシュ
K+GK+G⇧K+G	上中中	ダブルクロス・リバースコイン
K+GK+G⇨K+G	上中中	ダブルクロスキック⇒リバースクロスキック
K+GK+GP+K+G	上中振り向き	ダブルクロスキック⇒振り向き
⇨K+G	中	ロングアクシス
⇨K+GK	中中	ロングアクシスターン
⇩K+G	下	シットスピン
⇩K+GK	下下	シットスピン2
⇩K+GKK	下下下	シットスピン3
⇩K+GKKK	下下下下	シットスピン4
⇩K+GKKKK	下下下下下	シットスピン5
⇩K+GK+G	下上	シットスピン⇒クロスキック
⇨⇨K+G	下	ブレードスピンリバース
⇨⇨K+GK+G	下	ダブルアクセル・ロースピン
⇨⇨K+GP+K+G		アクセル・ダッジ
壁背後⇦⇦K+G		ウォールスライド
壁背後⇦⇦K+GK	中	ウォールスライド・エッジ
壁背後⇦⇦K+GP+K+G		ウォールスライドキャンセル
⇨P+K+G	中	レディ・アンダーアーム・ターン※SKO
敵の横近くP+G(右)	投げ	メアリー・シュタイナー

コマンド	攻撃判定	名称
敵の横近く**P+G**(左)	投げ	メアリー・シュタイナー
敵の近く**P+G**	投げ	ウォールスロー
敵の近く⇨⇦**P+G**	投げ	アイスネメシス
敵の近く⇩⇦**P+G**	投げ	ショルダースルー
敵の近く⇙**P+G**	投げ	ハンティング・エッジ
敵の近く⇦⇘**P+G**	投げ	アンダーアイス・メイデン
敵の近く⇦⇨**P+G**	投げ	エッジ・カタパルト
敵の近く,敵しゃがみ⇘⇘**P+G**	投げ	カスケード・スライサー
敵の近く壁正面**P+G**	投げ	スクラッチハート
敵の近く壁背面**P+G**	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
敵の背後近く**P+G**	投げ	バックスープレックス
空中,敵の近く⇩**P+K+G**	投げ	フランケンシュタイナー
⇧**P**	中	ナックルハンマー
⬆**P**	中	ナックルハンマー
⬆**K**	中	ジャンプトー
小ジャンプ中**K**	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩**K**	下	ブレードカッター
大ジャンプ中**K**	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中**K**	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩**K**	下	シン・スライス
大ジャンプ中⇩**K**	中	ブレードスラッシュ・エア
大ジャンプ中⇨**K**	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦**K**	中	バックエアキック
大ジャンプ中**P**	中	ナックルハンマー
ダッシュ中**P**	中	ランニングビート
ダッシュ中**K**	中	ダッシュブレード
ダッシュ中⇩**K**	下	スライディングキック
ダッシュ中**P+G**	中	フリック・フラック
ダッシュ中**K+G**	中	ダッシュコイン
背を向けた状態から**P**	上	ターンビート
背を向けた状態から⇩**P**	下	ローターンビート
背を向けた状態から**K**	上	ターンキック
背を向けた状態から⇩**K**	下	ロースピンキックターン
背を向けた状態から⇧**K**	中	ターンソバット
⇩**K**	ダウン攻撃	カッティングボード
⇧**P**	ダウン攻撃	スマートダイブ

SANMAN

固有技　基本技
投げ技　ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	サンマンパンチ
PP	上中	ワンツーパンチ
PPP	上中中	ワンツーハンマー
PK	上上	サンマンパンチキック
PPK	上中中	ワンツーピーチ
P⇘P	上中	サンマンパンチアッパー
P⇘PK	上中中	ブーストキック
⬄P	中	パワーノック
⬄PP	中中	ダブルパワーノック
⇘P	中	サンマンアッパー
⇘PP	中中	ダブルアッパー
⇘PPK	中中中	ダブルアッパーピーチ
⇨P	中	イグニッションパンチ
⇨PP	中中	ジェネレーターパンチ
⇨PPP	中中中	ファイヤージェネレーターパンチ
⇨PPPP	中中中中	アトミックジェネレーターパンチ
⇨PPPPP	中中中中中	フュージョンジェネレーターパンチ
⇨PP+K	中上	スピンスパンク
⇨PP+KP	中上中	スピンスパンク・ハンマー
⇨PP+KP⇘⇘P+G	中上中→投げ	ジェネレーション・ピストンドライバー
⇙P	下	ブロック・スイング
⇩P	特殊下	ローパンチ
⇧P	中	サンマンハンマー
⇨⇨P	中	エルボースマッシュ
K	上	サンマンキック
⇨K	上	サンマンキック
⇘K	中	ミドルサンマンキック
⇦K	中	ブロックボンバー
⇩K	下	ローサンマンキック
⇩KP	下中	ローキック・ミドルフック
⇩KP⇘⇘P+G	下中→投げ	コンボ・ピストンドライバー
⇩K+G	下	レッグスロー
⇨K+G	上	ジャイアントキック
⇨K+GK	上中	ジャイアントスタンプ
壁背後⇦⇦K+G	特殊移動	ロールホイール
しゃがみ中P+K	中	ジャックナイフスロー
⇨P+K	上	ダスターハンド
⇨P+KP	上上	ダスターハンドリバース
⇨P+KPP	上上中	ワンツーアッパー
⇩P+K	中	パワーハンマー
⇩P+KP	中中	ダブルパワーハンマー
⇩P+KP+K	中中	ラウンドトリップ・ハンマースロー
⇙P+K	中	ピーチボンバー
⇙P+KP+K	中中	ダブルピーチボンバー
⇨P+K+G	中	アトミックピーチボム ※**S.K.O.**
敵の横近くP+G(右)	投げ	サイドスロット・ドロップ
敵の横近くP+G(左)	投げ	ネッグカットスロー
敵の近くP+G	投げ	サンマンナイスカン
敵の近く⇦⇘P+G	投げ	ショルダーミル
敵の近く⇨⇦P+G	投げ	ベアハッグ
敵の近く⇨⇦P+G⇦⇦P+G	投げ	エレファントハッグ
敵の近く⇨⇦P+G⬄P+G	投げ	シーライオンハッグ
敵の近く⇨⇦P+G⬄P+G⇦⇙⇩⇘⇨P+G	投げ	ビーストハンター
敵の近く⇙P+G	投げ	バックボーンクラック
敵の近く⇦⇙⇩⇘⇨P+G	投げ	ジャイアントスイング
敵の近く,敵しゃがみ⇘⇘P+G	投げ	パイルドライバー
敵の近く,敵しゃがみ,壁正面⇩P+G	投げ	パワーハンティング
敵の近く壁正面P+G	投げ	スパークスクラッチ
敵の近く壁正面⬄P+G	投げ	サンマンボム
敵の近く壁背面P+G	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
敵の背後近くP+G	投げ	ウイリードロップ
敵仰向けダウン足側 ⇦⇙⇩⇘⇨P+G	ダウン投げ	ジャイアントスイング
敵仰向けダウン頭側⇨⇘⇩⇙⇦P+G	ダウン投げ	マックストリップ
敵うつ伏せダウン足側⇦⇙⇩⇘⇨P+G	ダウン投げ	ドラッグ・デッドマン
敵の近く⇨⇘⇩⇙⇦P+G	投げ	オーバードライブ
敵の近く⬄⇨P+G	投げ	オーバーブロー

コマンド	攻撃判定	名称
●共通投げコンボ1		
⇨⇦P+G		フルオーバードライブ
⇧⇩P+G		アニマルハウリング
●共通投げコンボ2		
⇨⇦P+G		ダブルオーバードライブ
⇦⬃⇩⬂⇨⬀⇧⬁⇦P+G		ファイナルオーバードライブ
●共通投げコンボ3		
⇦⬃⇩⬂⇨⬀⇧⬁⇦P+G		ファイナルオーバードライブ
●新投げコンボ		
⇩⇧P+G		フィッシュテイル・バスター
⇩⇧P+G⇩⇧P+G		ハイドラグライド
⇩⇧P+G⇦⇨P+G		エレクトラグライド
⇩⇧P+G⇨⇦P+G		スーパーグライド
⇦⬃⇩⬂⇨P+G		マックス・デスペラード
⇦⇨P+G		ヘッドキャノン
⇦⇨P+G⇨⇦P+G		ウルトラツインキャノン
⇧P	中	サンマンハンマー
⇧K	中	ローリングソバット
⬀K	中	スカイバーナー
⬆P	中	ジャンプトー
⬆K	中	ホッピングキック
小ジャンプ中K	中	レッグブレイカー
小ジャンプ中⇩K	下	ライダーキック
大ジャンプ中⇩K	中	エアダイブ
大ジャンプ中⇩K	空中	ライダートー
大ジャンプ中K	中	フレアトー
大ジャンプ中K	上	ピーチフォール
大ジャンプ中⇨K	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦K	中	バックエアキック
ダッシュ中P	中	サンマンアタック
ダッシュ中PP	中中	ランニングジェネレーターパンチ
ダッシュ中K	中	ランニングピーチボンバー
ダッシュ中⬀K	中	ランニングジャンプキック
ダッシュ中⇩K	下	スライディングキック
背を向けた状態からP	上	ターンナックル
背を向けた状態から⇩P	下	ローターンパンチ
背を向けた状態からK	上	ターンキック
背を向けた状態から⇩K	下	ロースピンキックターン
背を向けた状態から⇧K	中	ターンソバット
⇩P	ダウン攻撃	ヘッドボム
⇩K	ダウン攻撃	メガトンスタンプ
⇧P	ダウン攻撃	ピーチバーガー

HONEY

- 固有技
- 基本技
- 投げ技
- ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	キャットスナップ
PP	上上	キャットパット
PPP	上上上	キャットスクラッチ
PPPK	上上上中	コンボキャットキック
PPP⇩K	上上上下	コンボローキック
PK	上上	スナップハイキック
⇨P	中	ハニースイング
⇨PP	中中	ハニーワンツー
⇨PPP	中中中	ハニートリプル
⇨⇨P	中	キャットスラップ
⇘P	中	キャットアッパー
しゃがみ状態⇘P	中	キャットアッパー
P+K	中	スラップオンザチーク
P+KP+K	中中	スラップピーチ
P+KP+K⇧P	中中中	ムーンサルトキティ
P+KP+K⇧PK+G	中中中下	ムーンサルトレッグスライサー
P+KP+KP	中中中	スラップキャットアッパー
P+KP+K⇘K	中中中	キャット・フローリック
⇨P+K	中	ピーチポップ
⇨P+KP+K	中中	ピーチツイスター
⇨P+KP	中中	ピーチタップ・キャットアッパー
⇨P+K⇘K	中中	ピーチタップ・フローリック
⇨P+K⇧P	中中	ピーチタップ・ムーンサルト
⇨P+K⇧PK+G	中中下	ピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー
⇩P	特殊下	ロースナップ
⇩PK	特殊下下	ローパンチローキック
⇨⇩⇘P	中	ライジングキャットアッパー
⇨⇩⇘PGP	中	キディング・キャット
⇨⇩⇘PGK	中	キディング・キャットテイル
⇨⇩⇘PGKK	中上	キディング・キャットテイルハイ
⇘P+K	中	ロールキャット・アッパー
⇘P+KP	下	ロールディップ
⇘P+KPP	下中	ロールディップ・スクラッチ
⇘P+KPP+K+G	下中	ロールディップ・ローリングアッパー
⇘P+KP⇩P	下下	ロールディップ・ローリングディップ
⇘P+KP⇩P⇩P	下下下	ロールキャット・トリプルディップ
⇘P+KP⇩PP	下下中	ロールキャット・ダブルディップ・スクラッチ
⇘⇘P	下	ディップ・ザ・レッグ
⇘⇘PP	下中	ディップ・スクラッチ
⇘⇘PPP+K+G	下中	ディップ・ローリングアッパー
⇘⇘PP⇩P+K+G	下下	ディップ・ローリングディップ
⇘⇘P⇩P	下下	ダブルディップ
⇘⇘P⇩PNP	下下中	ダブルディップ・スクラッチ
⇘⇘P⇩P⇩P	下下下	トリプルディップ
⇦P	中	ブロックスラップ
⇙P	下	ブロックディップ
立ち途中P	中	スタンディングアッパー
K	上	ハイキック
KK	上中	フリップ
⇨K	上	ハイキック
⇘K	中	スコルピオンアタック
⇩K	中	キャットテイル
⇩KK	中上	キャットテイルハイ
⇙P+K	中	ピーチアタック
⇙P+KP+K	中中	ダブルピーチアタック
K+G	中	ジャックナイフキック
⇨K+G	中	ムーンサルト・スタンプ
⇨K+GK	中中	ムーンサルト・タップ
⇨K+G⇧P	中中	ムーンサルト・トリップ
⇨K+G⇧P⇖K	中中中	ムーンサルト・トリップ・サマー
⇦K+G	中	ブロックサマー
⇩K+G	下	レッグスライサー
⇨⇨K+G	中	キャットバロウ
⇦K	中	ブロックボンバー
⇖K	中	キャットサマー
⇨P+K+G	中	シュート・ザ・ムーン※SKO

コマンド	攻撃判定	名称
壁背⇦⇦K+G		ウォールジャンプ
壁背⇦⇦K+GP	中	フライング・キャット
壁背⇦⇦K+GP+K+G		ウォールジャンプキャンセル
⬇K	下	ローキック
⬇KK	下下	ダブルローキック
⬇KKNK	下下中	レッグビート
⬇KK⇩P	下下下	ダブルローキック&ディップ
⬇KK⇩K	下下下	ローレッグビート
立ち途中K	中	トーキック
立ち途中KK	中中	トーキックスコルピオン
立ち途中KK+G	中中	トーキックキャットヒール
立ち途中K⬂K	中中	トーキックキャットサマー
敵の横近くP+G(右)	投げ	メアリー・シュタイナー
敵の横近くP+G(左)	投げ	メアリー・シュタイナー
敵の近くP+G	投げ	ウォールスロー
敵の近く⇩P+G	投げ	フォークスルー
敵の近く⇩⇦P+G	投げ	キャットホイール
敵の近く⬃⇨P+G	投げ	ゴートゥヘブン
敵の近く⇦⬂P+G	投げ	S.K.P
敵の近く⇦P+G	投げ	バックウォールスロー
敵の近く⬁P+G	投げ	バールティングホース
敵の近く, 敵しゃがみ⬂⬂P+G	投げ	キャット・チェアー
敵の近く壁正面P+G	投げ	ウェット・ザ・クロウ
敵の近く壁背面P+G	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
敵の背後近くP+G	投げ	バックスープレックス
両者空中近く⇦P+K+G	空中投げ	ハニーエアリアル
敵の背後近く⇦P+G	投げ	ベリベリチェック
敵の背後近く壁正面⇦P+G	投げ	ベリベリピーチ
⇧P	中	ナックルハンマー
⇧K	中	ローリングソバット
⬁K	中	ローリングソバット
⇧P	中	キャットハンマー
⬆K	中	ジャンプトー
⬆K+G	中	フリック・フラック
小ジャンプ中K	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩K	下	ローカットキック
大ジャンプ中K	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中K	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩K	中	フレアキック
大ジャンプ中⇩K	空中	エアダイブ
大ジャンプ中⇨K	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦K	中	バックエアキック
大ジャンプ中P	中	ナックルハンマー
ダッシュ中P	中	ランニングストレート
ダッシュ中K	中	ランニングピーチアタック
ダッシュ中⇩K	下	スライディングキック
ダッシュ中⇩P	下	ディップ・ザ・レッグ
ダッシュ中P+G	中	ランニングタックル
ダッシュ中⬁K	中	ランニングジャンプキック
背を向けた状態からP	上	ターンスナップ
背を向けた状態から⇩P	下	ローターンスナップ
背を向けた状態からK	上	ターンキック
背を向けた状態から⇩K	下	スピットキック
背を向けた状態からK+G	中	タップ
背を向けた状態から⇧K	中	ターンソバット
⇩P	ダウン攻撃	エイ
⇩PP	ダウン攻撃	エイエイ
⇩PPP	ダウン攻撃	エイエイエイ
⇩PPPP	ダウン攻撃	エイエイエイエイ
⇩PPPPP	ダウン攻撃	エイエイエイエイエイ
⇩K	ダウン攻撃	スピットキック
⇧P	ダウン攻撃	スピンランディング

TOKIO

固有技　基本技
投げ技　ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	ジャスティスジャブ
PP	上中	オープンチェスト
PK	上上	オープンスピン
PKK	上上中	オープンダブルスピン
PK⇩K	上上下	オープンダブルスピンロー
PKKK	上上中中	ダブルスピン・ダーツ
PPP	上中中	オープンアーム
PPK	上中上	オープンロール
⇨P	中	オープンエルボー
⇨PP	中中	エルボーブロー
⇨PPP	中中中	オープンアームブロー
⇨PPK	中中中	バークレーホップ
⇨PP⇩⇨P	中中上	ライトニングアロー
⬂P	中	オープンアッパー
⇩P	特殊下	シットジャブ
⇩PP	特殊下中	シットジャブエルボー
⇩PP⇩⬂⇨P	特殊下中上	ライトニングボルト
P+K	中	ブレイクオープン
P+KP	中中	オープンストレート
⇨⇨P	中	ツイスター・ライト
⇨⇨PK	中上	ツイスター
⇨⇨PKK	中上上	ダブルツイスター
⇨⇨PKKK	中上上上	トリプルツイスター
⇨⇨PKK⇩K	中上上下	ダブルツイスター・ステッピン
⇨⇨PKK⇨K	中上上中	ダブルツイスター・トーキック
⇨⇨PKKP+K+G	中上上→転がり	グランド・ゼロ
⇨⇨PKKP+K+GK	転がり→中	グランド・ゼロ⇒トーキック
⇨⇨PKKP+K+GKK	転がり→中中	グランド・ゼロ⇒ツインダーツ
⇨⇨PKKP+K+GK⇩K	転がり→中中	グランド・ゼロ⇒ヒールホイップ
⇨⇨PKKP+K+G⇩K	転がり→下	グランド・ゼロ⇒ステッピン・キック
K	上	ロールキック
⇨K	上	カットキック
KP	上上	リアクター
KPK	上上上	コンボ・エッジ
KPP	上上上	コンボ・リアクター
KPPK	上上上上	コンボ・マキシエッジ
KPP⬁K	上上上中	コンボ・トリックス
KPPP	上上上上	コンボ・リアクタープラス
KPPPK	上上上上上	コンボ・ベントエッジ
KPPP⬁K	上上上上中	コンボ・トリックスプロ
KPPP⇩K	上上上上下	コンボ・リアクターコザック
KK	上中	スピントー
KKK	上中中	ツインダーツ
KK⇩K	上中中	ヒールホイップ
⇨K	中	スナップニー
⬂K	中	ミドルキック
⬂KK	中中	クラッチステップ
⬂KK⇨K(ヒット時)	中中中	ダブルクラッチキック
⇩K	下	ローキック
⬃K	下	ブロック・ブレイク
⇦K	中	ブロックバスター
⬁K	中	トリックス
立ち途中K	中	スタンディングトーキック
立ち途中KK	中中	スタンディング・ツインダーツ
立ち途中K⇩K	中中	スタンディング・ヒールホイップ
⇧⇩K	中	ヒールドロップ
K+G	上	スピンオフキック
K+GK	上中	スピンオフサンライズ
K+GKK	上中中	スピンフロート
K+G⇩K	上下	スピンコザック
⬂K+G	中	プロダンサー
⬂K+G⇨K(ヒット時)	中中	スターライトダンサー
⇩K+G(後ろに振り向く)	下	ロースピンキック
⇩K+GP	下上	スパイラルスタート
⇩K+GPP	下上上	スパイラル・ダブルジャブ
⇩K+GPPP	下上上上	スパイラル・トリプルジャブ

コマンド	攻撃判定	名称
⇩**K+GPK**	下上上	スパイラル・サイドキック
⇩**K+GPPK**	下上上上	スパイラル・マキシエッジ
⇩**K+GPP**⬂**K**	下上上中	スパイラル・トリックス
⇩**K+GPPPK**	下上上上上	スパイラル・ベントエッジ
⇩**K+GPPP**⬂**K**	下上上上中	スパイラル・トリックスプロ
⇩**K+GPPP**⇩**K**	下上上上下	スパイラル・リアクターコザック
⇩**K+GK**	下上	ロースピンハイ
⇩**K+GKK**	下上中	ロースピン・ミッド
⇩**K+GK**⇩**K**	下上下	ロースピンハイ⇒レッグブレイク
⇩**K+G**⇩**K**	下下	ロースピンロー
⇩**K+G**⇩**KK**	下下下	トリプルロースピン
⇦**K+G**(後ろに振り向く)	上	フリップテイル
⇦**K+GK**(後ろに振り向く)	上中	フリップテイルダーツ
⇨⇩**P+K+G**(伏せ)		ベリーフラップ
伏せから**P**	上	ベリーフラップパンチ
伏せから**K**	中	ベリーフラップキック
壁背面⇦⇦**K+G**	中	ムーンサルト・バックフリップ
敵の横近く**P+G**(右)	投げ	バレルロール
敵の横近く**P+G**(左)	投げ	サイドワインダー
敵の近く**P+G**	投げ	ウォールスロー
敵の近く⬃**P+G**	投げ	グランドアクセル
敵の近く⇨⇦**P+G**	投げ	ショルダースロー
敵の近く⇦**P+G**	投げ	スナップストール
敵の近く⇦⇨**P+G**	投げ	ポイズン・アイビー
敵の近く⇦⬂**P+G**	投げ	スピン・ストール
敵の近く⇨⬂⇩za**P+G**	投げ	ネック・ストール
敵の近く, 敵しゃがみ⬂⬂**P+G**	投げ	フェイスクラッシャー・ニー
敵の近く壁正面**P+G**	投げ	バックウォールラッシュ
敵の近く壁正面⇦⇨**K+G**	投げ	デッドエンドダブルニー
敵の近く壁背面**P+G**	投げ	タグハンドウォールクラッシュ
敵の背後**P+G**	投げ	バックスープレックス
⇨**P+K+G**		アトミック・ファイヤーダーツ※**SKO**
⇧**P**	中	ジャンプハンマー
⇧**K**	中	ホッピングキック
⬀**K**	中	ミドルホップスピンキック
⬆**P**	中	スラストパンチエア
⬆**K**	中	ジャンプトー
小ジャンプ中**K**	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩**K**	下	ローカットキック
大ジャンプ中**K**	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中**K**	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩**K**	中	フレアキック
大ジャンプ中⇩**K**	空中	エアダイブ
大ジャンプ中⇨**K**	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦**K**	中	バックエアキック
大ジャンプ中**P**	中	ジャンプハンマー
ダッシュ中**P**	中	ランニングストレート
ダッシュ中**K**	中	ファイヤーダーツ
ダッシュ中⇩**K**	下	スライディングキック
ダッシュ中⬀**K**	中	ランニングジャンプキック
ダッシュ中**P+G**	中	ランニングタックル
背を向けた状態から**P**	上	ターンパンチ
背を向けてしゃがみ状態から⇩**P**	下	ローターンパンチ
背を向けて立ち状態から⇩**P**	下	レッグスクープ
背を向けた状態から**K**	上	バックフリップキック
背を向けた状態から**K**⇩**K**	上中	バックフリップキック⇒ヒールドロップ
背を向けた状態から**KP**	上上	バックフリップハンド
背を向けた状態から**KPP**	上上上	バックフリップジャブ
背を向けた状態から**KPPP**	上上上上	バックフリップラッシュ
背を向けた状態から⇩**K**	下	フリップロースピンキック
背を向けた状態から⇩**K+G**	下	フリップローカット
背を向けた状態から⬃**P**	中	フリップアッパー
背を向けた状態から⇧**K**	中	ターンソバット
⇩**K**	ダウン攻撃	スピットキック
⇧**P**	ダウン攻撃	イーグルランディング

CHARLIE

固有技　基本技
投げ技　ダウン攻撃

コマンド	攻撃判定	名称
P	上	ビート1
PP	上上	ビート2
PPP	上上中	アシッドビート
PPPK	上上中中	アシッドビート・ニー
➡P	上	アシッドジャブ
P⇨P	上中	ダブルラッシュ
P少し遅く⇨P	上中	ダブルラッシュ
P⇨PP	上中中	トリプルラッシュ
P⇨PPK	上中中中	トリプルラッシュ・ヒールドロップ
P⇨PP+K+G		ラッシュ⇒振り向き
⇨P	中	エルボー
⇨PP	中上	ダブルエルボー
⇨PPK	中上中	ダブルエルボー・ニー
⇨PP⇨K	中上上	バーホップ
⇨PP⇦K	中上上	バーホップフリップ
⬂P	中	アッパー
⬂PK	中中	ファンキーヒール
⇩P	特殊下	シットジャブ
⇦P	中	ブロックアッパー(G&A)
立ち途中P	中	スタンディングアッパー
K	中	ハイキック
KK	中上	ハイ・タイム
⇨K	上	フロントキック
⬂K	中	フーキー
⬂KK	中上	フーキー2
⬂KKP	中上中	フーキー・エルボー
⬂KK⇩K	中上下	ダブルフロントキック⇒ロースピンキック
⇩K	下	ビート・ロー
⇩KK	下上	ビート・ロー・ハイ
⬃K	下	ブロック・ブレイク
⇦K	中	ブロックニー
⬁K	中	BMXサマー⇒BMXライド
⬁KK	中中	ダブルバーリー⇒BMXライド
⬁KK+G	中中	ダブルバーリー
⇧K	中	コイン
⇧⇩K(1発目)	中中	ヒールドロップ
⇧⇩K(2発目)	中中	ヒールドロップ
⇩⬂⇨K	上	ハイスピンキック
立ち途中K	中	スタンド・ヒール
立ち途中KK+G	中中	スタンド・ヒールドロップ
⇩P+K	中	タンブリング
⇩P+K⇩K	中下	フェイキー・タンブリング
⇦P+K	上	グルーブエルボー
P+K	中	スイング・チャーリー
P+KP	中中	ダブルスイング・チャーリー
P+KP　HOLD	中ガード不能	アンクル・デス
K+G	中	ファンキー・ニー
⇦K+G	中	バックフリップ
⬃K+G	中	バックフリップ・ライド
⇨P+K+G	中	スーパーマン※SKO
⇩⇩	BMXライド	BMXライド
ライドP	上	ライドジャブ
ライド⇩P	下	テイルホップ
ライド⇨P	中	スリーシックスティー
ライドcP	中	レッキングハンマー
ライドK	中	バーリー(BMXサマーソルト)
ライドk　HOLD	中	ウイリー&バーリー
ライド⇨K	中	フロントホップ・ブーメラン
ライド⇦K	中	バックホップ・ブーメラン
ライドP+K	中	ペグウイリー
ライド⇩P+K+G	特殊動作	スプリントポジション
ライドP+K+G	特殊動作	カブース
ライドP+K+GP	下	カブース・ローフッター
ライドP+K+G⇨P	中	クレイジー・ヒッチハイカー
ライドP+K+G⇨PP	中中	オーバー・ザ・ヘッド
ライドP+K+GdPPP	中中中	オーバーヘッド・スイング・チャーリー

コマンド	攻撃判定	名称
ライドP+K+G⇨PPP　HOLD	中中ガード不能	アーバーヘッド・アンクル・デス
ライドP+K+GK	中	カブース・アタック
ライドP+K+G⇩K	下	カブース・ボトムアタック
後ろ向きライド⇦K	中	ハングライダー
後ろ向きライド⇦KK	中中	ダブル・ハングライダー
ライド壁正面P+G	投げ	イービル・ウイリー
敵の近くP+G	投げ	ウォールスロー
敵の横近くP+G(右)	投げ	ネックドライバー
敵の横近くP+G(左)	投げ	ショルダーブレード
敵の近く⇩P+G	投げ	ジャイロドライバー
敵の近く⇦P+G	投げ	フリップ・スクリュードライバー
敵の近く⇩⬂⇨P+G	投げ	ワンエイティー・スクリュードライバー
敵の近く⇨⬂⇩⬃⇦P+G	投げ	サーカスチャーリー
敵の近く, 敵しゃがみ⬂⬂P+G	投げ	スティンガー・スロー
敵の近く, 敵しゃがみ⬂⬂P+GP+K+G	投げ	スティンガー・キャッチ
敵の近く壁正面P+G	投げ	ウォールプレス
敵の近く壁背面P+G	投げ	ショルダープレス
敵背後P+G	投げ	カンカン
両者空中⇦P+K+G	空中投げ	ロケットエア
⇧P	中	ジャンプハンマー
⬆P	中	ジャンプハンマー
⬆K	中	ジャンプトー
小ジャンプ中K	中	ホッピングキック
小ジャンプ中⇩K	下	ローカットキック
大ジャンプ中K	空中	エアローリングソバット
大ジャンプ中K	上	フレアトー
大ジャンプ中⇩K	中	フレアキック
大ジャンプ中⇩K	空中	エアダイブ
大ジャンプ中⇨K	中	フロントエアキック
大ジャンプ中⇦K	中	バックエアキック
大ジャンプ中P	中	ジャンプハンマー
ダッシュ中P	中	ランニングストレート
ダッシュ中K	中	ランニングニー
ダッシュ中⇩K	下	スライダードリフト
ダッシュ中P+G	中	ランニングタックル
背を向けた状態からP	中	ターンビート
背を向けた状態から⇩P	下	ターンエルボー
背を向けた状態からK	中	ターンキック
背を向けた状態からKK	中中	ターンニー
背を向けた状態から⇩K	下	ロースピンキックターン
背を向けた状態から⇧K	中	ターンソバット
⇩K	ダウン攻撃	ツイストスタンプ
⇩KK	ダウン攻撃	ダブルツイストスタンプ
⇩KKK	ダウン攻撃	スタンピングバックロール
⇧P	ダウン攻撃	セントーン

FIGHTING VIPERS Skillz

1998年8月21日初版発行

企画・構成	工藤浩司（IJO企画）
執筆	工藤浩司（IJO企画） 中村真人（IJO企画） 久保田光二（IJO企画）
協力	荻原純志（IJO企画） 柳沢思無邪（IJO企画）
K製作所	下手人
編集	第一書籍編集部 久保田　稔
編集協力	光野信雄
装丁・本文デザイン	MIPO（MIPO's Design Factory） MarYOU（MIPO's Design Factory） Lee Lin(MIPO's Design Factory)
撮影	神田喜和
監修	株式会社セガ・エンタープライゼス
発行人	小島文隆
編集人	塩崎剛三
発行所	株式会社アクセラ 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 編集部電話 03(3464)8222 ※受け付け時間は、祝祭日を除く火曜から木曜の14時～17時です。 販売部電話 03(3464)8285
印刷所	凸版印刷株式会社

ISBN4-900952-47-8

FV2 vs GABBA

FIGHTING VIPERS 2 Skillz

アクセラの既刊攻略本

書名	価格
雷弩騎兵ガイブレイブ公式最強マニュアル	880円(税別)
雷弩騎兵ガイブレイブ公式ファンブック	680円(税別)
ゼロヨンチャンプDoozy-Jをとことん遊ぶ本	1100円(税別)
熱砂の惑星パーフェクトガイド	950円(税別)
ポケモンカード TVGame式デッキ&コンボコレクション	950円(税別)
ポケモンカードコンボ事典100	650円(税別)
ポケットモンスター冒険セット	950円(税別)
ダビスタ読本	1200円(税別)
ダービースタリオンカードセット	2500円(税別)
TEKKEN3 CORE	1800円(税別)
ホーク探偵事務所ダビスタ+Iファイル	1500円(税別)
超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスターウルトラコレクション	650円(税別)
リフレインラブパーフェクトガイド	1200円(税別)
ダムダム・ストンプラン公式完全ガイド	750円(税別)
マリア～君たちが生まれた理由～ 公式ガイドブック	950円(税別)
THE WORLD OF MARIA マリア オフィシャルブック	950円(税別)
まじかるで～とドキドキ告白大作戦	1200円(税別)
大江戸奇天烈新書	1200円(税別)
幻世虚構・精霊機導弾ガイド	950円(税別)
グランツーリスモ チューンナップマニュアル	1200円(税別)
放課後恋愛クラブメモリアル	1500円(税別)
わくわくヨッシーストーリーガイド	950円(税別)
ウルトラマンFightingEvolution	1400円(税別)
湾岸トライアル公式ガイドブック	1100円(税別)
ナイル河の夜明け公式ガイドブック	1400円(税別)
みどりのマキバオー 黒い稲妻白い公式ガイドブック	1200円(税別)
スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ☆ナイトメア～公式ガイドブック	980円(税別)
Gダライアス公式ガイドブック	1200円(税別)
ダービーボール公式育成手帳	700円(税別)
かっとびチューン公式完全マニュアル	1200円(税別)
プリンセスクエスト完全攻略ガイド ～すべての姫を射止めるために～	1800円(税別)
ブシドーブレード弐　剣客十八番	1500円(税別)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド電脳指南 ～Dr.キュリアンの報告書～	1200円(税別)
Pop'n PostPet Book	1480円(税別)
サラブレッドブリーダー 世界制覇編公式ガイドブック	1500円(税別)
鉄拳3対戦最強読本	1500円(税別)
ポケットカメラ&プリンタであそぶほん	880円(税別)
幻獣旅団	1200円(税別)
ポケットピカチュウ！　みんなでダンスでチュウ！	680円(税別)
スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ☆ナイトメアファンブック	1800円(税別)
XI・エキスパートテクニック	950円(税別)
コンビネーションプロサッカーオフィシャルガイド	980円(税別)
EHRGEIZ prelude スクウェア公式ガイドブック	1500円(税別)
卒業M～生徒会長の華麗なる陰謀～	1280円(税別)
夜想曲のすべて	1250円(税別)
ポケットファイターと遊ぶ本	1400円(税別)

9784900952478
ISBN4-900952-47-8
C0076 ¥1900E
1920076019005
株式会社アクセラ
定価：本体1900円（税別）

FIGHTING VIPERS 2

Skillz

FIGHTING VIPERS 2 Skillz